LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

EnigmA AMIGA Life

117

Gennaio 2001



Get boinged



AMIGA®

Coming soon!

OS3.9

d'Amiga

AmigaOS 3.9

Amiga: il presente e il futuro

La recensione del d'Amiga, l'anteprima del OS 3.9 e le novità di Colonia



Usiamo gli Scanner con Amiga



CD 117

Contenuti del CD

ExtraLife di Darkage!
Il materiale dal demo party Spoletium3
EmuIsland e AmigaIta: mirror aggiornati
Le novità di Aminet
Tutto il software citato nella rivista

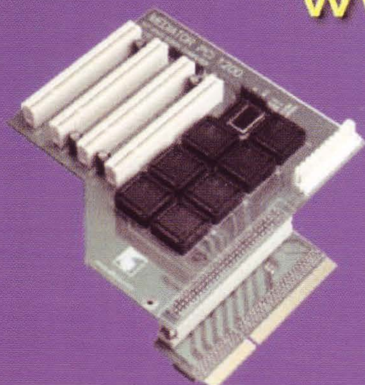
In prova:
PowerFlyer Gold
Punchinello MK II
SuperToto

Amighisti
Talent Scout
AmigaDev: il VP di AmigaDE

MENSILE - ANNO XIV - GENNAIO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom

www.virtualworks.it



Mediator PCI: quattro slot PCI per A1200 tower
Disponibili driver per schede video S3 e Voodoo 3
Per schede di rete e presto per schede audio
In arrivo modulo Shark PPC con Power PC G3/G4

AmigaOS 3.9: ricco di novità e miglioramenti
Include AWeb 3.4SE, Genesis e WarpOS 5.0
Nuovi datatype, tool, player multimediali e shell
Con Iomega Tools, AmiDock e molto altro ancora



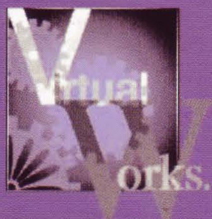


Amiga SDK 1.1: nuova versione per Linux e Windows
Scopri l'Ambiente Operativo dei nuovi Amiga
Ricco di tools di sviluppo e programmi di esempio
Con manuale stampato e supporto tecnico on-line

Nightlong: il più grande gioco per Amiga di sempre
3 CD ricchi di avventura per Amiga 68k e PPC
Disponibili anche Bubble Heroes e Hellsquad
In arrivo Sin, Napalm 2, Earth 2140 e molti altri



Tutti i marchi ed i prodotti sono registrati dai rispettivi proprietari.



AMIGA



Virtual Works di Vidale Enrico Via Tabacco, 58 36061 Bassano del Grappa (VI)
tel. 0424/512449 fax. 0424/393119 cel. 0348/6613129 info@virtualworks.it

Sommario

gennaio 2001 n.117



Il nuovo millennio si apre con una nuova versione di AmigaOS: la 3.9, quella che sarà probabilmente l'ultima prima del Nuovo Amiga. In attesa della completa recensione, che apparirà nel prossimo numero, l'anteprima di Gabriele Favrin ci aiuta a scoprirne le nuove caratteristiche. A pagina 16.

Il dossier di questo mese è dedicato al mondo degli scanner. Sappiamo bene che l'uso di questi strumenti, su Amiga, non è mai stata una cosa molto agevole, per problemi sia di interfacciamento hardware sia di reperibilità dei driver software. Ultimamente, però, le cose sono per fortuna cambiate: Paolo Canali e Alessandro Gerelli ce ne parlano da pagina 18.

Lo sguardo torna a volgersi verso la nuova generazione di Amiga grazie a due articoli, entrambi dedicati agli sviluppatori: la prova del d'Amiga, la piattaforma di sviluppo ufficiale di Amiga, e il primo di una serie di articoli dedicati al linguaggio di programmazione principale di AmigaDE: il Virtual Processor.

Le altre recensioni sono dedicate a prodotti per l'Amiga Classic usciti di recente: le schede PowerFlyer Gold e Punchinello MK II, e un programma italiano che farà felici molti giocatori nostrani: SuperToto.

Un'ultima parola va spesa per il Talent Scout, che da questo mese entra nel vivo grazie alle prime vostre produzioni e al primo premio, già davvero interessante, messo in palio questo mese. Per saperne di più volate a pagina 56!

Buona lettura, e arrivederci a febbraio.

Odissea nello spazio

"Close your eyes and begin to relax.
Take a deep breath, and let it out slowly.
Concentrate on your breathing.
With each breath you become more relaxed."

Perdonate l'inizio "meditativo" (100 punti a chi risolve il facile quiz musicale): ma sapete com'è, siamo infine arrivati al 2001, primo anno del ventunesimo secolo e del terzo millennio, e l'evento è di quelli che stimola la riflessione.

Sto fisicamente facendo ritorno da Colonia, dopo l'ennesimo "World of Amiga", sto leggendo una delle "solite" e-mail introspettive che Paolo Pettinato usa inviarmi di tanto in tanto, e lo stato mentale "meditativo" mi spinge a pensare retrospettivamente alla fiera, e con essa alle edizioni degli anni passati, in cerca di qualche differenza.

Non ne ho trovate. Da qualche anno a questa parte, le varie manifestazioni Amiga nel mondo sono più o meno tutte uguali: le stesse facce, la stessa gente, gli stessi espositori, le stesse speranze, lo stesso orgoglio, la stessa "atmosfera".

Chi vi scrive è uno dei pochi in Italia ad aver partecipato a TUTTE le manifestazioni Amiga in Europa degli ultimi quattro anni. Vi dirò in tutta sincerità che, più che come privilegio, ho vissuto questa situazione come una condanna.

Sì, perché alla positiva euforia delle prime volte (quanto entusiasmo! quanti amighisti! tutti insieme! ma sono veri?) si sostituisce ben presto una patina grigia di noia, di ripetitività, di prevedibilità.

E questo, no, non è positivo.

Certo, c'è il sincero entusiasmo di chi attende con impazienza l'ultima novità, l'ultima scheda, l'ultimo gioco. Ma chi scrive non crede, dopo 15 anni di innovazioni, di rivoluzioni e di sacrosanto complesso di superiorità, che la comunità Amiga debba ridursi a sbavare per la possibilità di usare schede PCI o per poter giocare a conversioni (più lente) di giochi PC. Se 15 anni di amighismo hanno prodotto questo risultato, beh, fermate il mondo, voglio tornare indietro.

La cosa più preoccupante è che la maggior parte degli amighisti sembrano appagati da questa situazione. Non cercano più il miglioramento, l'innovazione che pure è sempre stata sinonimo di Amiga, il progresso, il cambiamento.

Si accontentano di essere gli ultimi testimoni di un glorioso passato, e, seduti dai banchi dell'opposizione, guardano con diffidenza le proposte presentate da chi governa oggi Amiga.

E questa autopunizione, questo masochistico esiliarsi nell'aventino è tanto più negativo oggi, alla vigilia del ritorno di Amiga sul mercato.

Diamo per il momento per scontato che l'Amiga One uscirà sul mercato nel corso di questo 2001, e che costituirà davvero quella rivoluzione che Amiga Inc ci promette da anni. Molti non ci credono, altrettanti sì: limitiamoci a darlo per acquisito, e ragioniamo un attimo.

Quanti sono gli amighisti oggi al mondo? Diciamo cento. Arriva la "nuova rivoluzione Amiga": nel giro di pochissimo tempo gli utenti Amiga diventano mille, diecimila, centomila.

Cosa succederà? Cosa faranno i cento amighisti, cosa faremo noi cento membri della "Comunità" e depositari di quello che chiamiamo "Spirito" Amiga, di fronte alla valanga dei novecento, novemilanovecento, novantanovemilanovecento nuovi arrivati, che vengono da mondi informatici totalmente diversi, che non hanno la minima idea di cosa sia l'amighismo e non conoscono la Storia (e quindi lo Spirito) di Amiga?

Mi vengono in mente due scenari.

Il primo è negativo: i cento amighisti si autoghettizzeranno. Reputandosi i soli depositari della filosofia Amiga, i soli membri legittimi della comunità. D'altronde è istintivo: quando calano i barbari, ci si rinchiude in casa.

Non capendo così che gli amighisti, la nuova comunità Amiga, non saranno più loro, ma saranno quegli altri, quei novantanovemilanovecento nuovi arrivati che, grazie alla forza dei numeri, con il loro modo di pensare (magari diversissimo dal nostro), decideranno le sorti di Amiga, e determineranno il nuovo amighismo.

Il mercato sarà deciso da questi ultimi, le case di sviluppo si rivolgeranno a loro; e i cento amighisti di oggi, la Comunità Amiga di oggi... avrà perso completamente la bussola, non sarà più in grado di dire la sua, di influenzare le sorti e il futuro di Amiga.

La conclusione è un dilemma: cosa dovrà sperare, allora, la Comunità Amiga esistente?

Di rimanere un ghetto? E' il modo migliore di difendersi, forse paradossalmente di sopravvivere, ma impedisce la crescita e a medio termine determinerà la morte di Amiga.

Che Amiga faccia davvero la Rivoluzione? Allora vivrà Amiga, ma forse morirà la Comunità, intesa come questa comunità.

Il dilemma è: cosa deve sperare la comunità? Deve badare a difendere se stessa, o deve immolarsi per il bene di Amiga? Il bivio sarà tragico: di qua la morte di Amiga, di là la morte della Comunità Amiga.

Secondo scenario.

I nuovi arrivati, i novantanovemilanocecento, si mostreranno ricettivi ai valori della Comunità Amiga, la quale a sua volta non si chiuderà in casa intimorita dalla calata dei barbari, ma accetterà di trasmettere loro i propri valori.

E' possibile: molti di quei novantanovemilanovecento saranno probabilmente ex amighisti, altri verranno da sistemi alternativi quali Linux o BeOs, e saranno quindi costituzionalmente pronti a ricevere e a farsi a loro volta ambasciatori dei valori di Amiga.

Si tratterebbe probabilmente solo di una piccola percentuale della nuova ondata di persone. Ma potrebbe avere un ruolo molto attivo nella comunicazione dei valori dell'amighismo, e a loro, con effetto a catena, se ne aggiungerebbero probabilmente molti altri.

Certo, resteranno i "fanatici" come ci sono oggi, resteranno i "nostalgici" dell'Amiga Classic; ma la Comunità sarà sempre i piedi, e avrà saputo evolvere insieme all'Amiga.

Sono due scenari per forza di cose semplificati. Ma credo che più o meno sarà questo il bivio che costringerà ognuno di noi ad una scelta. Chiudersi in casa, o correre incontro ai nuovi venuti?

daniele@franza.net

Enigma AMIGA Life

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Fabio Benedetti, Paolo Canali, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Alessandro Enrietti, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri, Massimo Tantignone.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione



http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 117 - gennaio 2001
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999
Copyright © Pluricom srl - Tutti i diritti riservati
Manoscritti e foto originali, anche se non pubblicati, non si restituiscono ed è vietata la riproduzione non autorizzata, anche parziale, di testi e fotografie.
Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma)
Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it; pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori); amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Posta

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it
Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Masterizzatore

Ciao, complimenti per la rivista che, pur se non abbonato, mi faccio procurare da anni.

Sul mio A4000 ho montato un masterizzatore Yamaha SCSI 6416. Se lo collego al controller Fastlane z3 va in stallo e non riesco né ad estrarre i dati, né a scriverli. Ho provato a cambiare programma e varie configurazioni, ma non ottengo niente. Sulla stessa catena ho due HD Seagate da 1GB che funzionano regolarmente.

Ho montato anche un controller GVP Zorro2 di un amico (che mi ha lasciato in comodato essendo sulla via del divorzio da Amiga) e il masterizzatore funziona. Cosa può essere?

Saluti e ancora complimenti,

Antonio

Purtroppo la FastLane Z3, pur essendo un'ottima scheda, ha sempre avuto problemi di compatibilità con periferiche che non fossero hard disk. Le consigliamo di effettuare l'aggiornamento delle ROM della FastLane alla versione più recente (ci risulta essere la 8.5, anche se le sarà difficile trovarla; provi a mettere un annuncio sui newsgroup Amiga italiani o americani); provi inoltre a disabilitare il controllo di parità sul masterizzatore e soprattutto verifichi di aver terminato correttamente la catena SCSI (solo la prima e l'ultima periferica devono essere "terminate"). Altre soluzioni sono: il comando "z3scsidirectdma BUSTER11" ed eventualmente la disabilitazione della riselezione; questi tentativi li esegua uno per volta per capire quale di questi migliori la sua situazione (per esempio, se lei avesse le ROM 5.x sulla FastLane, controlli immediatamente il funzionamento disabilitando la reselection (anche chiamata "disconnessione" o "disconnection") poiché è il principale suggerimento fornito anche dal manuale di MakeCD.

Directory Opus

Salve, sono un utente Amiga da più di 8 anni e vi scrivo per porvi un problema che ho riscontrato sull'uso di Directory Opus Magellan 5.5: avendo un HD da 8 GB ho formatto tutte le partizioni con il nuovo PFS3. Tra le varie caratteristiche innovative di questo file system c'è anche la possibilità di assegnare nomi ai file lunghi fino a 127 caratteri. Il problema è che le finestre che listano i file e le directory sotto DirOpus non visualizzano più di 31 caratteri, e ciò comporta che le funzioni di delete, copy e via dicendo non funzionano per il mancato riconoscimento del nome sorgente... Esiste una versione o una funzione capace di usare i nomi con più di 32 caratteri sotto DirectoryOpus? Grazie...

Daniele R.

Da quanto ci risulta (anche in seguito alla consultazione del sito http://www.gpsoft.com.au), Directory Opus 5.5 supporta i nomi di file lunghi fino a 107 caratteri (se il file system li supporta, ovviamente). Siamo venuti a conoscenza che effettivamente ci sono dei problemi a gestire i nomi lunghi con il file system PFS3; le consigliamo di aggiornare Directory Opus 5.5 alla versione 5.82 (l'ultima disponibile al momento di scrivere queste note) ed eventualmente di verificare con i rispettivi autori dei due programmi quale possa essere la causa del problema nel caso la situazione non si risolvesse (controlli anche di non avere qualche patch che possa entrare in conflitto con la gestione dei nomi oltre i 31 caratteri).

Internet anonimo e Fusion

Spett. Redazione di EAL, vi seguo da moltissimo tempo e sono molto contento che ancora ci sia una rivista italiana che segue il mio solo ed unico computer AMIGA 1200 così composto: A1200 TOWER ATEO, BLIZZARD 1230 IV nofpu, FASTRAM 32 MB, HD 1.6, HD 4G, lettore CD-ROM Creative.

1) Ho un problemino che riguarda la navigazione in Internet con Amiga. Io utilizzo come account Infinito.it e ho sentito che è possibile rendere la navigazione anonima, senza cioè che venga rintracciato l'indirizzo IP, il quale poi non so come risale all'account. A tal proposito vi racconto brevemente quello che mi è successo: un po' di tempo fa volevo visitare un sito di un mio amico. Il problema sta che praticamente per 2 o 3 volte ho sbagliato ad immettere l'indirizzo ritrovandomi il server contro, dicendomi accesso negato; praticamente dopo 1 o 2 giorni (non ricordo) mi arriva una telefonata ed io ero in quel momento assente, avendo il dispositivo "CHI E'" di Telecom Italia collegato al telefono ho preso il numero (che non conoscevo) e successivamente sono andato in Internet su VIRGILIO, e tramite l'elenco telefonico on-line digitando il numero (del "CHI E'") sono risalito alla persona che mi ha chiamato. Sono rimasto sorpreso perché si trattava di una persona che incredibilmente ha lo stesso nome del mio amico al cui sito un giorno prima avevo tentato più volte di collegarmi!

La mia domanda allora è come mai questa persona (che non conosco e che nello stesso tempo è un omonimo del mio amico) è riuscita ad risalire al mio numero telefonico tramite Internet? E come posso evitare spiacevoli inconvenienti come questo, rendendo anonima la mia navigazione? Esiste un programma per AMIGA che permetta questo? Grazie!!!

2) Il secondo quesito che vi pongo si tratta di FUSION 3.1: non riesco a farlo funzionare come dovrebbe, ho messo la ROM di 1 MB, molto tempo fa l'emulatore funzionava ed ero addirittura riuscito a installare il MacOs 8 senza nessun problema. Adesso non capisco assolutamente quale sia il problema perché quando avvio il programma e lo configuro, parte con la schermata MACOS avvio del sistema, carica le estensioni e infine il desktop , però al momento che voglio utilizzare un programma grosso tipo Netscape, Word 6 e molti altri, mi appare una finestra dove mi dice errore di "tipo 90" chiudi tutte le applicazioni aperte!!! Oppure quando provo ad aprire una finestra grande tipo il pannello di controllo o la stessa finestra dell'icona MAC-HD il sistema esegue un refresh del desktop ricaricando tutte le icone e non aprendomi la finestra da me richiesta. Ho provato a disabilitare le estensioni, e siamo sempre là, ho provato a cambiare le opzioni di memoria, con tutte le combinazioni possibili ma niente da fare, cosa potrebbe essere? Forse la ROM non è adatta?

Io ho intenzione di comprare di seconda mano una 060. In tal caso cosa migliora nell'emulazione con FUSION? Che cosa mi consigliate? Vi ringrazio molto, e sappiate bene che io non mollerò mai il mio AMIGA!!!

Fred77

1) Rendere la navigazione completamente anonima non è una cosa molto semplice; tutto su Internet viene registrato e "loggato" (altro che Grande Fratello!), però si può tentare di renderla parzialmente anonima. Innanzitutto bisogna sapere che quando ci si collega ad Internet il nostro Amiga ottiene un indirizzo IP che è unico (in quel momento) sull'intera rete; il provider a cui siamo collegati può risalire in qualsiasi momento a quale suo utente corrispondeva quel determinato indirizzo IP alla tal ora del tal giorno (quindi anche se gli IP sono di tipo dinamico, e variano da collegamento a collegamento).

Quando navighiamo, il nostro indirizzo IP viene registrato nei file di log dei siti che visitiamo; se quindi arrechiamo del danno, i gestori del sito che abbiamo visitato risalgono al nostro indirizzo IP, tramite alcuni programmi risalgono a chi gestisce quell' indirizzo IP (il nostro provider) ed in seguito possono contattare il provider stesso per richiedere ulteriori informazioni sul nostro conto (i provider seri ovviamente non rilasciano a terzi informazioni sui propri utenti, nemmeno all'autorità giudiziaria se non dietro mandato ufficiale).

Se navighiamo utilizzando il server proxy del nostro provider (solitamente utilizzato per migliorare notevolmente la velocità di navigazione) il nostro IP non viene più registrato nei log file dei siti che visitiamo (quindi siamo in parte anonimi), ma viene registrato l'indirizzo IP del proxy stesso; questa potrebbe sembrare la soluzione al problema proposto dal nostro lettore (ed in parte la è) se non fosse che questa volta il nostro indirizzo IP viene registrato nei file di

log del nostro provider (in particolare nei file di log del proxy server).

A volte però non si conosce l'indirizzo del server proxy del provider (o non esiste); l'alternativa è quella di utilizzare siti come http://www.anonymizer.com/ che permettono (o meglio, promettono, visto che sui loro server il nostro indirizzo IP viene comunque registrato) una navigazione anonima; dalla loro home page potete provare a cliccare sul collegamento "Here's what WE know about YOU" e vedrete quanti dati un sito può ricavare dalla vostra navigazione (quindi non solo l'indirizzo IP, ma tutto ciò che browser e sito si scambiano senza che voi ve ne accorgiate).

Da questo sito, inserendo l'indirizzo web di vostro gradimento nell'apposita casellina "FREE Anonymous Surfing" e clickando su "Click here to continue" nella schermata successiva, potrete navigare in modalità anonima (il banner nella parte alta della finestra indica che siete "protetti", fatto salvo tutto ciò che è stato scritto nelle righe precedenti).

Per concludere, AWeb (nella sezione che riguarda le opzioni sulla privacy) ha la possibilità di attivare la navigazione anonima; non ha nulla a che vedere con quanto detto fino ad ora, ma permette di disabilitare un'altra "funzionalità" del Grande Fratello della Rete. Quando si passa da un link ad un altro, il server di destinazione può conoscere da quale pagina proveniamo: inutile dire che potrebbe venere in possesso di link "delicati" (per esempio l'accesso ad una zona riservata), ma con tale opzione attiva ciò non è più possibile (a volte sarà comunque necessario disattivare tale opzione per poter navigare su siti particolari, come quelli di chat o di acquisti on line).

2) Il problema segnalato riguarda solitamente un errore generato dal MacOS stesso, in quanto i programmi citati hanno tentato di eseguire una istruzione che necessitava di FPU, ma come lei ha specificato possiede un microprocessore Motorola 68030 senza però il coprocessore matematico (FPU). Come mai solo ora le dia questo tipo di errore (visto che in passato dice di averlo usato con gli stessi programmi senza alcun problema) è abbastanza difficile da capire; ipotizziamo ciò che può essere successo... ha cambiato scheda acceleratrice nel frattempo? Ha rimosso l'FPU?

Il problema potrebbe effettivamente risiedere anche nell'utilizzo della ROM da 1 MB (installata sui Mac Centris e Quadra, che funzionano con Motorola 68040, con FPU integrata); di norma questo non dovrebbe essere un problema ma è anche vero che nel manuale stesso di Fusion si dice che non tutte le ROM sono effettivamente compatibili con l'emulatore.

Il consiglio è quello di utilizzare una ROM da 512 KB, che nel suo caso è più che sufficiente e le permetterà di recuperare altri 512KB di RAM; anzi, gli autori spiegano che la ROM da 1MB è necessaria solo nel caso si voglia utilizzare la versione 8 del MacOS (che sconsigliamo perché più lenta delle precedenti 7.6.x o 7.5.x e contenente poche migliorie per chi possiede i Motorola 680x0, ovvero noi utenti Amiga) mentre una ROM da 256 KB è sufficiente per l'emulazione, anche se si possiede uno 060! (l'unico problema è il non funzionamento del Display Manager del MacOS nel caso si utilizzi un sistema 7.5 o superiore.)

Inoltre, per esperienza personale, ho verificato una maggiore velocità con una ROM da 512 KB piuttosto che una da 1 MB con un Amiga4000 con Motorola 68040 e MacOS 7.6.1. Per concludere, si assicuri di aver installato il MacOS scegliendo l'opzione "Qualsiasi Mac" e non una per un particolare modello (anche i dischi di installazione non devono riportare etichette del tipo "For Macintosh Quadra only", per esempio, perché sarebbero fatti "su misura" per quel particolare modello e non funzionerebbero su altri, tanto meno con l'emulatore).

Con una scheda acceleratrice 060 otterrebbe indubbiamente un incremento di velocità, a patto però di non installare (ancora una volta...) il MacOS 8, in quanto il Finder di questa versione non supporta più la modalità SuperScalare del processore, rendendo l'emulazione più lenta di quando si avrebbe usando un MacOS inferiore. Quindi, in ogni caso, consigliamo di installare un MacOS 7.5.x (gratuito) o MacOS 7.6.x se non si ha assolutamente bisogno delle migliorie del MacOS 8 (altresì instabile, meglio aggiornarlo alla versione 8.1), e di utilizzare le ROM da 512 KB, se non assolutamente necessario l'uso di quelle da 1 MB.

Varie

Sono un vostro abbonato dal numero 107, vorrei ringraziarvi per esserci.... senza di voi l'Amiga non avrebbe un punto di riferimento. Vorrei chiedervi per quanto vi è possibile di inserire un file "copertina", poiché a me personalmente non fa piacere ritagliare il vostro (nostro) giornale per avere la copertina del CD.

2° non avendo un modem e non potendomi collegare a mio piacimento ma solo facendo un centinaio di Km per raggiungere casa di amico collegato in rete, vorrei sapere come posso avere contatti telefonici o via poste con l'AGI.

3° perché non inserite dei vecchi programmi già di PD e già inseriti su altre riviste, anche perché penso che non tutti abbiano l'Amiga da molto tempo e con tutti i CD e floppy di PD in edicola a suo tempo; io essendo amighista da circa 8 mesi non ho nulla di tutto ciò. Non posso mica acquistare tutte le vecchie riviste (ormai inesistenti) per trovare software di vario genere.

4° come faccio a configurare l'A1200 per vedere i DVD con i DVD per PC?

5° come leggo gli MP3?

6° come faccio a distruggere la Microsoft?

7° volendo acquistare il Video Toaster da dove escono i toast?

8° con tutti sti ingegneri... possibile che nessuno sia capace di far coincidere in qualche modo (anche se con vari colli di bottiglia) lo Zorro2 e lo Zorro3 con gli slot tipici PC e le memorie EDO-RAM o le SRAM... e l'USB???

Grazie alla redazione anche solo per il fatto che avete letto questa mail. Baci e abbracci a tutte/i le amighi/e.

R.Salvy-2 alias TURI alias Rotilio Salvatore

Avevamo già immaginato che i nostri affezionati lettori ci avrebbero chiesto di mettere sul CD (in formato file) la copertina del CD stesso, che solitamente trovate nelle prime pagine della rivista (subito dopo questa stessa rubrica), per evitare di ritagliarla; sarà fatto!

2) Come avrà letto sul numero 114 nello speciale che abbiamo dedicato ad Amiga Group Italia (AGI), non esiste un numero telefonico o un indirizzo postale di riferimento unico, in quanto AGI è in realtà una entità formata da tanti gruppi presenti sul territorio nazionale: i contatti telefonici potrà averli con i singoli gruppi ed in particolare con il gruppo più vicino alla sua zona (i numeri di telefono e gli eventuali indirizzi postali li trova nelle ultime pagine della rivista a mesi alterni con l'elenco dei rivenditori). Per avere un elenco aggiornato dei referenti delle varie zone visiti anche il sito http://www.amyresource.it/AGI (attenzione a scrivere AGI in maiuscolo).

3) Solitamente i programmi pubblicati in passato su altre riviste non sono diventati necessariamente PD; le singole riviste infatti hanno siglato accordi con le case di produzione per poterli includere, ma non per questo vuol dire che siano PD, quindi che sia possibile includerli liberamente sul nostro CD. Anche noi dobbiamo chiedere l'autorizzazione e pagare i diritti di pubblicazione alle rispettive case (ovviamente quelli che sono stati rilasciati come PD li includiamo sempre nella rivista): se vi interessa un particolare programma "vecchio" segnalatecelo e noi vedremo se è fattibile la pubblicazione o meno (molto spesso gli autori non sono più rintracciabili, quindi non vi possiamo assicurare l'eventuale pubblicazione dei vostri preferiti).

4) Esistono vari tipi di DVD; in particolare esistono i DVDROM e i DVDRAM, supportati entrambi su Amiga. Se lei per "vedere DVD" intende poter visualizzare i film video su DVD, la risposta è negativa; allo stato attuale non esiste nulla per visualizzarli (consideri che anche su PC ha bisogno di una scheda apposita di decodifica se non vuole gravare completamente sul processore, che deve essere almeno da 500 MHz, in mancanza di tale scheda, per avere una visualizzazione fluida). Se si "accontenta" di poter leggere i DVDROM dati, può utilizzare il filesystem AllegroCDFS; questo è l'unico filesystem per Amiga

che supporti l'UDF (Universal Disk Format) con cui sono "formattati" i DVDROM commerciali: l'UDF può considerarlo per i DVDROM l'equivalente dell'ISO9660 per i "vecchi" CDROM.

Su Amiga è anche possibile leggere/scrivere DVDRAM (che a differenza dei DVDROM vengono venduti e utilizzati in una specie di cartuccia quadrata, come avviene per i dischetti da 3.5 pollici e gli ZIP); i masterizzatori/lettori di DVDRAM si possono collegare ad Amiga e verranno visti dal sistema come dei normalissimi magneto ottici o hard disk removibili, con dimensione di blocco da 2048 byte a con 1218960 blocchi per faccia (DVDRAM Version 1 Single-Sided). Non è però possibile gestirli direttamente con HDToolbox perché pare non si riesca a salvare l'RDB sul disco (perdendo quindi la definizione della partizioni); l'unico modo è usare delle mountlist (presenti sul CD allegato) con la possibilità di scegliere fra FastFileSystem, SmartFileSystem, CrossDos e FAT95.

5) Può leggere i file audio MP3 tramite programmi come mpega, Amplifier, AmigaAMP ecc... che trova spesso, in versione aggiornata, sul CD allegato; le rammentiamo che è necessario avere parecchia potenza di calcolo per poter suonare i brani musicali ad una buona qualità.

6) Alcune settimane fa si è scoperto che alcuni hacker russi sono penetrati nella rete interna della M$, scorrazzando per 3 (tre!!!) mesi tra i sorgenti di WindowsME, Office2000 e altri prodotti senza che nessuno se ne accorgesse; come vede c'è già chi sta pensando a fare quello che chiede! (scherziamo, ovviamente...)

7) Per utilizzare il VideoToaster in quel modo ci vuole un programma particolare, che può richiedere direttamente alla NewTek...

8) Slot Zorro e slot per PC (ISA e PCI) non potranno mai "coincidere"; le EDO-RAM potevano essere sfruttate (nella modalità burst) sulle schede 040/060 prodotte dalla QuickPak, mentre per l'USB è in progetto una scheda apposita.

In bocca al lupo ragazzi!

Ragazzi non ci posso credere! Son un Amighista anche se una piattaforma Amiga non ce l'ho più purtroppo.

E' da anni che sento notizie di qua, di là, di su, di giù, sul futuro di quella meravigliosa macchina che per la sua filosofia ci ha viziati, cresciuti; sulla quale abbiamo passato notti insonni, sia per lavoro che per i pensieri riguardanti il suo futuro e sul nostro modo di concepire l'ideale di macchina "libera" quale essa era.

Ma bando alle ciance, mi sono commoso (e lo dico per davvero) quando ho visto un piccolo trafiletto riguardante le notizie di questo nuovo OS sulle riviste specializzate sul mercato PC o Mac o Linux.

E' come un sospiro dentro una discoteca, ma io l'ho sentito... e spero che più in là diventi un urlo che lotti contro la confusione di questo monopolio informatico assurdo.

In bocca a lupo anche a voi che da anni avete creduto e non avete mai abbandonato l'ideale che l'Amiga ha rappresentato.

Un saluto all'amico Enrico Altavilla che vorrei riconttattare...

Piero Galati C.T.S. Notizie

E' vero, da un po' di tempo a questa parte diverse pubblicazioni e siti Internet non Amiga sembrano aver "riscoperto" l'esistenza della nostra piattaforma.
Ciò è senza dubbio dovuto all'imminente "ritorno" di Amiga, che Amiga Inc ci promette essere "rivoluzionario". Siamo qui per aspettare insieme quel momento.

[D.F.]

Amiga e gli studi socio-antropologici sulle tradizioni religiose siciliane

Ti scrivo per comunicarti che in data 07/11/2000 mi sono laureato presso la Facoltà di Scienze Politiche dell'Università di Palermo. Ho svolto una tesi avente come oggetto uno studio socio-antropologico sulle tradizioni religiose siciliane.

Sì lo so, è vero; potresti subito ribattere: "Ma a me che me ne frega???".

Ma è qui il bello. La tesi è stata battuta , elaborata e stampata con il mio (nostro) mitico Amiga 1200, con il mitico WordWorth 6, e con una Canon BJC2000 (gestita da TurboPrint 5). Nessuno si è accorto della differenza di qualità tra il mio lavoro e quello dei soliti utenti PC (ho utilizzato ahimè il solito font: TimesNewRoman). Volevo condividere con te e con tutti coloro che come noi (teste dure!) utilizzano Amiga anche a costo di "perdere" più tempo, questo piccolo successo amighista.

Sono sincero: inizialmente anch'io avevo qualche dubbio su una buona stesura finale della tesi. Ma abbiamo vinto una scommessa e perciò posso dire a voce alta che Amiga ha contribuito alla mia laurea.

Questa soddisfazione appare più grande quando vedo le facce sbalordite degli amici che non credono che ancora oggi quell'Amiga nato tanti anni fa può svolgere i compiti (purtroppo per noi, non tutti) dei PC più potenti.

Sarei veramente contento se tu girassi la mia e-mail a quanti più amighisti conosci perché possa condividere con tutti questo piccolo traguardo da AMIGHISTA.

Grazie e a presto.

Ferruccio

Lo faccio volentieri, girandoti le congratulazioni di tutta la redazione per la tua laurea... amighista!

[D.F.]

Le nuove rubriche

Un saluto a tutti voi di Enigma Amiga Life. Complimenti per cio che avete realizzato, che mese dopo mese sembra migliorare.

Possiedo un Amiga 1200 con BlizzardPPC, mi interesso di grafica 3D e programmazione C. Quindi mi piacerebbe che anche questi argomenti venissero trattati. Grande idea quella della nuova rubrica di M.Bonomi, Talent Scout, e dell'iniziativa di mandare tante belle e mail alle software-house che hanno abbandonato l' Amiga.

Ancora complimenti e buon lavoro

Giovanni Rettani, Cagliari

Grazie per i complimenti. La serie di articoli dedicati al linguaggio C su Amiga partirà presto, forse proprio dal prossimo numero. Ci fa piacere che abbia apprezzato le nuove iniziative di Maurizio Bonomi: sono state prima di tutto idee sue, e quindi è a lui che vanno anche i miei complimenti, insieme agli auguri per una buona riuscita, della quale sono peraltro sicuro.

[D.F.]

Middle City è dei Maverik e Games Rebels

Egregio Direttore Enigma Amiga Life, Complimenti per l'ottima rivista, di qualità superiore ad EAR. Nel numero 114, nelle News (Novità Ludiche), l'avventura grafica per Amiga "I segreti di Middle City: Omicidio di Linda Patton" si indica che viene sviluppata dai MegaHertz, informazione sbagliata, in quanto è svillupata da due team di sviluppatori . La Maverik Software (Team grafico e musicale) e dalla Games Rebels (programmatori Amiga e Pc).

Per Amiga uscirà sia la versione per Amiga Classici che per Amiga NG. I programmatori sono gia in possesso dell'Amiga SDK versione Windows, la casa di pubblicazione potrebbe essere la Crystal Software o l' APC&TCP.

Distinti saluti

Stefano Buonocore
Ideatore, game designer e sceneggiatore di Middle City

Mi scuso per l'inesattezza. Stefano Buonocore mi ha segnalato l'errore in una email privata, ma io ho il dovere di pubblicarla perché quando si commette un errore, tutti i lettori hanno diritto di venirne informati. Grazie di avermelo segnalato.

[D.F.]

A proposito di Amiga

Un affettuoso saluto a tutta la redazione da parte di un vecchio e cocciuto amighista.

Prima di passare alle argomentazioni che mi hanno portato fino a qui voglio farvi i miei complimenti per la stupenda rivista ed il grande coraggio (in senso buono) che avete dimostrato nel crederci, siete semplicemente mitici!

Veniamo al dunque. Personalmente si può dire che, se essere amighisti significa credere nella libertà di sperimentare per ottenere ovunque i migliori risultati con eleganza ed efficienza dalle risorse messe a disposizione, allora sono amighista da sempre.

Se mi permettete posso senz'altro sbilanciarmi ed affermare che questo nostro modo di essere e di pensare e quasi assimilabile ad una religione, questo perché dietro la perseveranza e la tenacia di noi amighisti c'è una forma di pensiero filosofico che non si ritrova da nessuna altra parte nel mondo informatico. Penso che nessuno oggi sappia dire con certezza se facciamo bene o male, solo la storia potra giudicarci. Siamo solo degli sciagurati pazzi bonaccioni o siamo i custodi di un mondo ormai scomparso, o ancora degli inguaribili pionieri paladini di una nuova e silenziosa rivoluzione? In fondo, cos'è l'Amiga? Da un punto di vista formale e solo uno dei tanti sistemi che hanno preso parte all'evoluzione informatica del ventesimo secolo, ed a guardare bene neanche il più importante, sia dal lato commerciale che puramente tecnologico. Eppure a conti fatti sembra che non sia proprio così, altrimenti non saremmo ancora qui a discutere ed a mantenere in vita a tutti i costi un pugno di schede elettroniche ed una manciata di software incompatibile con gli standard, le tendenze di costume e di mercato odierni. L'Amiga dunque e sempre stato un vero Enigma, un Enigma ancora piu Vivo che mai. Personalmente sono dell'idea che per qualche ignoto motivo alcuni oggetti tecnologici sembrano avere una sorta di anima; insomma, tra le loro caratteristiche hanno quel qualcosa in più che li rende unici, quindi indissolubilmente legati a doppio filo alla storia dell'uomo. Una cosa del genere succede spesso e si presenta in molte forme di sviluppo della civiltà moderna. Quando finisce un'epoca, per oggetti di questo genere, inizia una vera e propria forma di mito.

Da un po' di tempo (anni) tutti noi veri amighisti viviamo con il fiato sospeso in una sorta di limbo ed aspettiamo. Ma aspettiamo cosa? Che piova dal cielo come per incanto un nuovo Amiga, forse? Che qualcuno che ci sta tanto antipatico ci dica che avevamo ragione, porgendoci le sue scuse? Che il telegiornale annunci l'imminente bancarotta della Mico$oft & C.? Chissa. O forse più semplicemente aspettiamo anche noi di essere finalmente riconosciuti ed apprezzati per le nostre idee, per i nostri concetti filosofici e per il contributo che abbiamo dato nello sviluppo dell'informatica di massa? Dai su, diciamocelo una buona volta: in fondo è proprio così. Ed allora con quali requisiti ci vogliamo presentare all'appuntamento prossimo venturo (se mai ce ne sara uno)? Con il nostro bagaglio di conoscenze rivoluzionarie ed anticonformistiche o con la testardaggine di chi vedendo sprofondarsi la terra sotto i piedi si aggrappa dove può?

Da sempre sostengo la necessità di essere più realisti, piu pragmatici nell'esposizione del pensiero e di guardarsi meglio intorno, pur rivendicando la giustezza del pensiero amighista. A volte (troppo spesso) ne deploro la sua immobilità quasi autolesionistica.

Occorre, oggi più che mai, essere aperti nell'accettare idee e concetti anche a noi alieni. Occorre essere più vivaci e geniali nella proposizione di nuovi strumenti che servano ad affinare ed irrobustire la visione della nostra filosofia.

Tutto questo nella consapevolezza che qualsiasi cosa si faccia il pensiero che ci ha portato ad essere degli incorruttibili amighisti non ce lo toglierà mai piu nessuno!

Gianpiero Bassanetti

Lettera "lunga", ma virtualmente impossibile da tagliare. Anche perché il discorso è interessante, e non può certo essere liquidato in poche righe. Anzi, mi piacerebbe coinvolgere i lettori. Passeranno ancora alcuni mesi prima dell'uscita del Nuovo Amiga, che forse cambierà un po' tutte le carte in tavola, e il tempo di aprire con calma un dibattito, purtroppo o per fortuna, ce l'abbiamo.

Cosa ne penso io, lo leggete nell'editoriale. E voi, cosa ne pensate?

[D.F.]

Lettera aperta sulla sedia elettrica

Ho trovato ignobile la notizia del gioco della Sedia Elettrica virtuale. Ritengo che sia un segno di intollerabile ignoranza ed insensibilità proporre un simile "passatempo" senza considerare l'aspetto altamente diseducativo della cosa, soprattutto laddove si consideri che l'utenza media delle sale-giochi è costituita da giovani che ancora si stanno formando opinioni e personalità.

Da parte Vostra avrei apprezzato la pubblicazione dell'indirizzo della "PlayPlanet" e della Sig.ra Gabriella Bracco, così che i lettori volonterosi potessero spiegarle direttamente perché non è vero che tale strumento "non è assolutamente dannoso". L'affermazione secondo la quale "ci tengono alla salute dei loro clienti" evidentemente travalica ogni considerazione circa la salute morale e psicologica della popolazione giovanile che è normalmente utente delle sale giochi, ad esclusivo vantaggio del successo economico di una operazione commerciale. E' pazzesco poter pensare di speculare sulle emozioni estreme come la morte, soprattutto laddove essa è "legalmente" amministrata cammuffata da giustizia, mentre ampie fasce di popolazione in tutto il mondo si sforzano di combattere i meccanismi perversi che la circondano e giustificano, sensibilizzando la popolazione sui valori più profondi della vita, mentre persone direttamente coinvolte con i meccanismi della morte amministrata soffrono il patimento dell'assassinio e spesso della ingiustizia. E' pazzesco pensare di sdrammatizzare e ridicolizzare una cosa tanto tremenda per farne soldi.

"Code anche di cento persone" dimostrano chiaramente la povertà spirituale e morale che la nostra società produce: esserne orgogliosi è semplicemente idiota ed irresponsabile. Né vale la giustificazione che ci siano anche degli adulti, sicuramente cresciuti come portatori di storture psicologiche, né delle famiglie, ai cui genitori vanno i miei complimenti per l'acume educativo.

Mi sarei aspettato almeno un commento alla notizia, oppure siamo diventati solo appassionati di pezzi di elettronica e stringhe di codice e non ce ne frega più un ***** del resto?

Io credo che a questo punto occorra vigilare, incazzarsi e informare ad ogni più piccola occasione, ad ogni subdolo attacco che il nostro superstite senso di umanità subisce. Una buona occasione sprecata.

La chiosa dell'intervista alla Sig.ra Bracco dimostra che ella non è all'altezza di condurre un luogo che potrebbe costituire una occasione educativa oltre che ludico-ricreativa in modo sano.

Senza arrivare alla censura assoluta applicata in Malaysia, forse per bonificare le sale-giochi, che spesso diventano scuole di demenza, vuoto spirituale e delinquenza, occorrerebbe che fossero abilitate alla loro conduzione, al controllo ed alle scelte dei giochi fruibili persone responsabili e preparate ad un livello educativo e pedagogico sicuramente superiore a quello della Sig.ra Bracco. Ma questo è purtroppo tutto un altro discorso.

Proprio perché la maggioranza degli utenti non sa nulla della pena di morte e "non si pongono tanti perché" forse varrebbe la pena che qualcuno glielo spiegasse.

"Che male c'è?". A tale riguardo mi piacerebbe leggere anche le opinioni di altri lettori.

E. M. Vernocchi

Pubblichiamo questo sfogo del sig. Vernocchi, al quale consigliamo comunque di... riprendere fiato un attimo, e leggere quanto segue, che non vuole essere una difesa all'operato della ditta "PlayPlanet", che non conosciamo, quanto piuttosto un chiarimento sulla funzione della rubrica "Dal mondo dell'informatica" e del modo col quale Amiga Life tratta le notizie.

La rubrica "Dal mondo dell'informatica" contiene le notizie più disparate che riguardano in qualche modo l'informatica e le tecnologie. Le notizie sono scelte, nell'attualità di tutti i giorni, tra quelle più curiose o insolite, che a seconda dei casi siano di stimolo al sorriso o alla riflessione.

E proprio a riflettere serviva la notizia, riportata dall'ANSA e poi ripresa dai più importanti servizi di informazione italiani, relativa all'insolito nuovo gioco che tanto ha indignato il nostro lettore. Il quale ci chiede di commentare la vicenda, ma – e ci dispiace deluderlo – questo non è il nostro compito. Non possiamo ergerci a dispensatori di verità e giudicare tutte le notizie che ci passano sotto mano, soprattutto se non riguardano temi strettamente inerenti ad Amiga. Il nostro lavoro è quello di riportare le notizie, senza aggiunte e senza censure; e, semmai, come ci sembra sia avvenuto in questo caso, quello di stimolare la riflessione personale.

Fin qui, possiamo arrivare. Oltre, no. [D.F.]

GoldED Studio 7

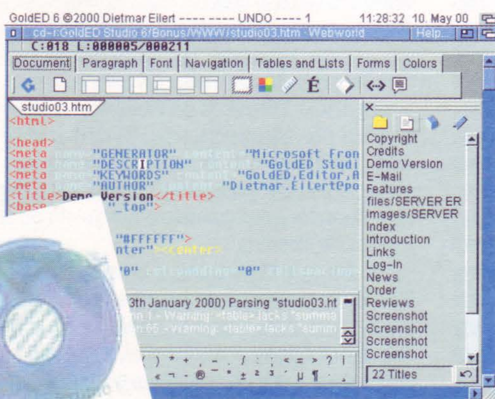
Nel mese di dicembre si è resa disponibile la settima versione di GoldED Studio, il noto text editor per Amiga.

La novità più importante di questa nuova versione è la presenza di un nuovo interprete Basic, che sostituisce quello precedente ARexx. Secondo gli autori ciò renderà più facile l'uso degli script agli utenti non esperti.

L'interprete Basic si chiama "Distributed Basic", ed è disponibile anche separatamente, sotto forma di libreria. Sembra proprio che gli autori di GoldEd abbiano tutte le intenzioni di proporre un'alternativa allo strapotere di ARexx. Tra le caratteristiche di Distributed Basic, si segnalano la possibilità di lanciare script in background e la compatibilità a livello di comunicazione con ARexx. Nel sito di GoldEd è disponibile una versione beta.

http://members.tripod.com/golded

http://members.tripod.com/golded/studio19.htm

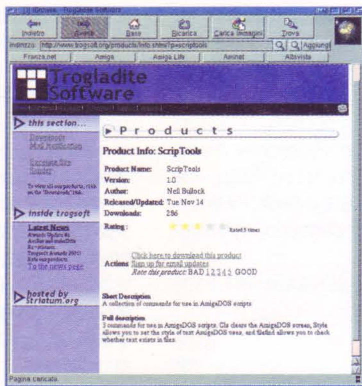


Nuovi script per AmigaDOS

La Trogladite Software ha comunicato il rilascio di un nuovo software, chiamato ScriptTools.

Si tratta di una collezione di tre script per AmigaDOS: Cls, Style e filefind. Il primo resetta lo schermo, il secondo permette di definire lo stile del testo usato da AmigaDOS, e il terzo effettua ricerche di testo all'interno dei file.

http://www.trogsoft.org



Un libro su AmigaOS 3.9

Con un ottimo tempismo, Haage & Partner ha rilasciato, in contemporanea al nuovo AmigaOS 3.9 di cui parliamo a parte, un vero libro di approfondimento sull'ultima versione del sistema operativo di Amiga!

Il libro si presenta bene impaginato, in una veste grafica gradevole e molto completo nei contenuti. Le ben 500 pagine affrontano tutti gli aspetti delle versioni 3.5 e 3.9 di AmigaOS, e i 15 capitoli di cui è composto affrontano i seguenti temi:

- Installazione
- Il Workbench
- Il cassetto Prefs
- Il cassetto Tools
- La nuova Shell
- Le commodity
- Gli strumenti multimediali
- Programmare per AmigaOS 3.9
- AmigaOS e Internet
- ARexx
- WarpOS
- Trucchi e segreti

Il libro è disponibile presso Haage & Partner, conta 500 pagine, costa 89 marchi ed è solo in tedesco.

Per chi conosce la lingua, un acquisto davvero consigliato.

http://www.haagepartner.de/aos39/aos39book-d.htm

Una pedaliera da gioco anche su Amiga!

Vesalia ha da poco in catalogo un dispositivo di gioco a forma di pedaliera di nome QJ FootPedal da utilizzare in campo videoludico. La pedaliera è compatibile con Amiga, Atari e Commodore 64 (!), si collega tra il computer e il joystick/joypad e un'interfaccia di configurazione permette di impostare i movimenti da assegnare ai tre pedali presenti.

Una simpatica estensione da gioco, che saprà regalare ore di divertimento ai videogiocatori più esigenti.

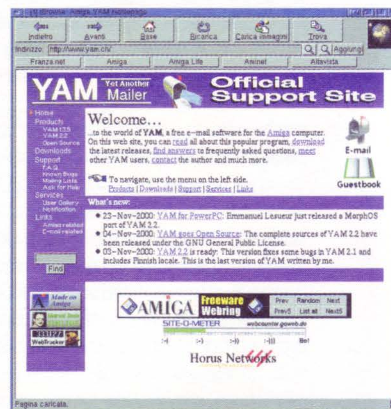
http://www.vesalia.de

YAM 2.2 anche per MorphOS

E' stato rilasciato per MorphOS il più diffuso programma di posta per Amiga: YAM 2.2. Il programma, per girare su MorphOS/PPC richiede la versione m68k di YAM 2.2 per AmigaOS.

Il porting è opera di un programmatore esterno, Emmanuel Lesueur, ed è disponibile al download presso il sito di YAM.

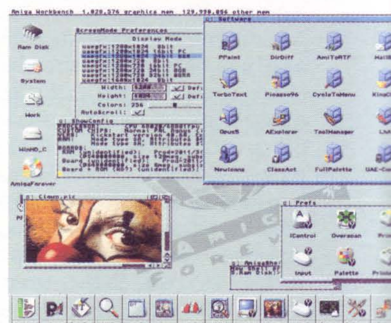
http://www.yam.ch



Amiga Forever 4.0

E' stata rilasciata dalla Cloanto la versione 4.0 di Amiga Forever, il noto ambiente con tutto il necessario per emulare Amiga su PC o su Macintosh.

In questa nuova versione, tra le novità sono da segnalare la presenza della versione 3.1 dell' Amiga OS (sia Kickstart sia Workbench), il supporto dell'AGA su WinUAE, nuovi programmi già installati come Personal Paint 7.1b, Directory Opus 5.5, TurboText, programmi



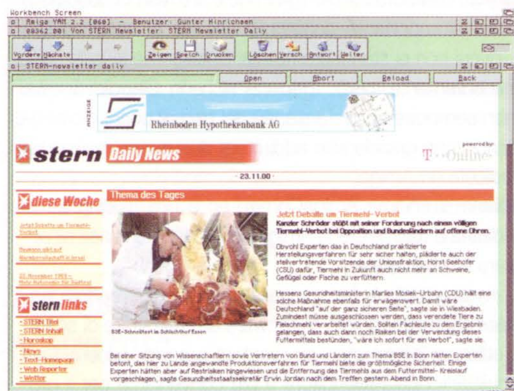
per decomprimere, icone in stile GlowIcon (quelle usate dall'AmigaOS 3.5 e 3.9), e un nuovo supporto per gestire la coda di stampa (per stampare

facilmente con Amiga sotto Windows e condividere la porta parallela del PC).

La versione su CD-ROM contiene tre ore di filmati in formato MPEG, tra cui il video "Deathbed Vigil" e un discorso di Jay Miner, il "papà" di Amiga.
http://www.cloanto.com

Messaggi e-mail in formato HTML anche per YAM

Quante volte abbiamo tra noi e noi "maledetto" gli utenti Windows che, incuranti delle regole del bon-ton telematico, usano scrivere i messaggi di posta elettronica in formato HTML!



Adesso, grazie ad HTMLRead, un'estensione per YAM , il noto mailer per Amiga è in grado di interpretare correttamente i messaggi in questione, visualizzandoli nel browser preferito dell'utente.
http://www.htmlread.50g.com

Quantum Leap, il nuovo Amiga parla italiano

Con due comunicati stampa consecutivi, l'attivissimo Paolo Pettinato ha prima annunciato le sue dimissioni da AmiWorld On Line (storico sito web dedicato all'Amiga), e poi ha presentato il suo nuovo progetto: Quantum Leap, "la prima rivista su web al mondo dedicata unicamente al nuovo Amiga ".

"Il forte feedback ricevuto dai non (più) Amighisti ci ha spinti a rendere Quantum Leap accessibile ad un pubblico esterno alla comunità" ha spiegato Pettinato, che ha anche aggiunto, fiero di essere arrivato prima degli altri a concepire un prodotto interamente decdicato all'AmigaDE: "essere primi ed essere italiani non è più un controsenso!"

Non sappiamo se lo sia mai stato, un controsenso; nel dubbio, rivolgiamo simpaticamente al nostro Paolo Pettinato i nostri più sinceri auguri affinché Quantum Leap abbia il successo che merita, e se non altro che i risultati che ne deriveranno siano migliori di quelli che – stante le curiose dichiarazioni di cui sopra – gli ha dato lo studio della storia!
http://ql.amiworld.it



AmigaWorld 4

Lo scorso dicembre Amiga Inc ha pubblicato sul suo sito il quarto numero del giornale elettronico Amiga World.

In questo numero figurano, tra gli altri, articoli sul d'Amiga, sull'Amiga SDK, e una intervista "di gruppo" ai direttori di tutte le pubblicazioni Amiga nel mondo, tra cui naturalmente, per l'Italia, il nostro Daniele Franza.
http://www.amiga.com/press/zine/11-1-00/

ProStationAudio: T8

La italiana AudioLabs ha recentemente rilasciato ProStationAudio T8.

Il programma include tutte le potenzialità della precedente versione Millenium, con il solo limite delle 8 tracce/ 16 canali.

Nel sito web della casa, stranamente disponibile nella sola lingua inglese, è disponibile una completa descrizione di questo e degli altri prodotti della AudioLabs, tra cui il quasi omonimo AudioLab16, famoso e pluripremiato strumento professionale di postproduzione audio.
http://www.audiolabs.it

Scheda audio Martina

Michal Kluczewski ha annunciato la prossima disponibilità di Martina, una nuova scheda audio per Amiga.

La scheda non fa uso di slot Zorro (anche se una versione per Zorro II uscirà in futuro, a detta del produttore), ma si collega nella porta clock degli Amiga 1200, 3000 e 4000.

La scheda può farsi vanto di 2 canali a 16 bit a 96 KHz massimi, di full duplex, di capacità di

Dal mondo dell'informatica

Internet: l'Europa si avvicina agli USA, l'Italia rimonta

Secondo le ultime statistiche, pubblicate dal CNR, sono ormai 377 i milioni di utenti che, in tutto il mondo, navigano oggi in Internet.
Le novità più interessanti di questi dati si riferiscono agli utenti europei, che sarebbero ormai ben 105 milioni, contro i 161 degli utenti nordamericani, che per la prima volta dalla nascita della rete costituiscono meno del 50% dell'utenza mondiale.
Molto migliorata anche la situazione italiana: il nostro paese sembra stia recuperando molto rapidamente il ritardo iniziale. Oggi, con i suoi 11,6 milioni di utenti, ha distanziato la Francia (9 milioni), restando comunque ancora lontana da Germania (18 milioni) e Regno Unito (20 milioni).

Da IBM duemila miliardi per Linux!

La notizia è di quelle clamorose: IBM, il leader mondiale dei computer, ha deciso di investire più di un miliardo di dollari nel 2001 per sostenere il sistema operativo Linux!
Tale investimento riguarderà sia lo sviluppo tecnico sia il supporto di Linux sui computer IBM.
Lou Gerstner, CEO di IBM, ha confermato che IBM già da parecchio tempo sta concentrando le sue strategie sui sistemi cosiddetti aperti, cioè non legati a strategie proprietarie come quelle di Microsoft e Sun.
"Siamo convinti che Linux può fare per le appicazioni commerciali ciò che Internet ha fatto per le applicazioni d'impresa", ha detto Gerstner, il quale ha anche annunciato che IBM potrebbe investire ancora, se questo primo investimeno avrà il successo sperato.

Si innamora sul web e tenta il suicidio: salvata dal marito medico

Quantomeno surreale quel che è accaduto lo scorso dicembre, tra Siena e Cremona.
Tutto è nato su Internet, e sembra un fatto come tanti altri. Una signora di Cremona tradisce il marito in Rete, e istituisce un rapporto di amicizia elettronico-epistolare con un giovane di Siena. Il giovane, però, a quanto pare non aveva le intenzioni serie della signora, che così si è lasciata prendere dallo sconforto e ha cercato il suicidio. Immediatamente il giovane, informato dall'amante delle sue preoccupanti intenzioni, ha dato l'allarme alla polizia di Siena; da qui la questura ha subito avvisato quella di Cremona, e la polizia è riuscita a rintracciare l'indirizzo della signora. Qui gli agenti hanno la hanno trovata priva di conoscenza, poiché aveva ingerito da poco un intero tubetto di tranquillanti. Subito trasportata all'ospedale, e qui viene il "bello", nella sorpresa generale ci si è trovati di fronte nientemeno che il ... marito della signora che, ignaro di tutto, era lì al lavoro nelle vesti del medico di turno!

Possiamo sorridere della vicenda grazie al lieto fine che per fortuna essa ha avuto: il marito-medico, infatti, crediamo dopo essersi a sua volta dovuto riprendere dallo choc, è riuscito a salvare la moglie dal suo folle gesto.

Internet, fra i motori di ricerca guerra all'ultimo clic

Fra i motori di ricerca Internet sembra essere scoppiata una vera e propria guerra all'ultimo clic!
L'obiettivo dichiarato è quello di intrattenere il più possibile il visitatore all'interno del sito-motore di ricerca. Così, dopo aver affrontato anni di bilanci in rosso, molti motori di ricerca hanno aggiunto servizi aggiuntivi (a volte anche a pagamento), che con la ricerca in senso stretto poco hanno a che fare.
Secondo Ted Meisel, direttore di GoTo, il segreto per attirare clic sta nell'offrire agli utenti servizi su misura. La GoTo è riuscita a conquistare il 50 per cento dei 100 milioni di richieste che vengono fatte ogni giorno lavorativo negli Stati Uniti.
Il problema da molti lamentato è quello dell'affidabilità dei motori stessi. Secondo alcuni, infatti, l'ordine del risultato di alcune ricerche sarebbe quantomeno sospetto, ed è un fatto che le aziende sono pronte a pagare per entrare nell'ambita "top ten", cioè la prima lista di dieci risposte a un'interrogazione ai motori. E se le aziende sono pronte a pagare, c'è da scommetterci che i motori di ricerca meno seri sono pronti ad incassare. E ad adeguare di conseguenza i risultati delle ricerche.

Scrive un'e-mail all'amante, la leggono in tutto il mondo

"Quella volta a letto sei stato davvero grande...": un messaggio di posta elettronica scritto da una giovane donna a un avvocato londinese e contenente riferimenti espliciti a un loro rapporto sessuale ha già fatto più volte il giro del mondo.
Il destinatario dell'e-mail piccante e strettamente personale - sentendosi gratificato dagli apprezzamenti della ragazza - ha avuto la pessima idea di inviarla a un gruppo di amici intimi, e a questi non è parso vero di diffonderla su tutta la Rete, con l'effetto di una catena di Sant'Antonio che ha varcato i confini britannici giungendo persino in Australia.
Il messaggio di Claire Swire - partito dalla sua casella di posta elettronica lo scorso 7 dicembre alle 15:33 ora di Londra - era diretto all'avvocato Bradely Chait dello studio internazionale Norton Rose.
Sul contenuto ci sono versioni discordanti, ma di certo vi è che Claire abbia voluto riaccendere il ricordo dell'avvocato su alcune loro passate esperienze sessuali tra le quali - sostiene il tabloid londinese 'Daily Mail' - "alcune

missaggio audio (per esempio tra Paula e il lettore CD), e inoltre dispone di una porta di espansione proprietaria, nella quale è previsto l'inserimento di moduli MPEG 1 o MP3.

Insieme alla scheda vengono forniti i driver per AHI; il prezzo al pubblico è di circa 180 marchi tedeschi. Al momento nessun distributore italiano ne ha annunciato l'importazione.

Simon The Sorcerer II

E' disponibile da circa un mese Simon The Sorcerer II, trasposizione su Amiga della nota avventura grafica uscita tempo fa su PC.

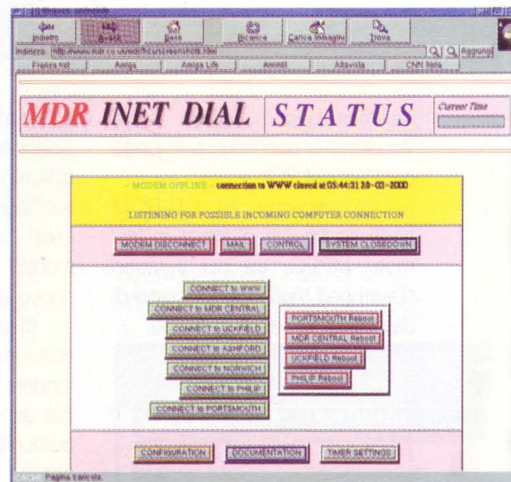
Dopo svariati mesi di lavoro, Paul Burkey e Peter Mulholland sono a quanto pare riusciti a risolvere tutti i problemi per portare il gioco su Amiga; le richieste hardware sono molto contenute: si parla di un Amiga con chipset AGA o con scheda grafica, 68030 a 50 MHz o superiore e 8 MB di RAM.

epic interactive

Altra notizia più che positiva, il gioco è localizzato in italiano!
http://www.epic-interactive.com

UAE JIT, l'Amiga più veloce del mondo

Da qualche mese è disponibile, esclusivamente per Linux x86, una versione speciale di UAE - frutto del lavoro di Bernd Meyer - in grado di fornire grazie ad un compilatore JIT (Just In Time) prestazioni molto più elevate rispetto alla sua controparte tradizionale. Il codice 68000 emulato raggiunge, su un processore AMD a 500 MHz, velocità in molti casi addirittura superiori a quelle ottenibili su un vero Amiga dotato di CPU 68060 a 50 MHz. Un esempio per tutti: uno stesso sorgente C di 7000 righe ha richiesto 4 minuti e 20 secondi per essere compilato su un A3000 dotato di CyberStorm 060 MkII, e solo 3 minuti e 45 secondi con UAE-JIT.



Questi risultati sono certamente significativi. Non tanto per la possibilità di usare UAE-JIT in sostituzione di un Amiga vero (scelta per ora non pienamente consigliabile a causa di alcuni bug ancora presenti), ma piuttosto per il precedente che stabiliscono: infatti dimostrano quanto potrebbe essere veloce, se ben implementata, l'emulazione di

Nuove mailing list Amiga

Claudio Marro Filosa è una nota personalità della comunità Amiga italiana.

Membro di AGI, collabora con Amiga Page e si è reso famoso negli ultimi mesi grazie all'importante contributo che dà al noto servizio Notizie Amiga, di cui non ci stancheremo mai di cantarne le lodi.

Evidentemente, però, tutto ciò al buon Claudio doveva non sembrare abbastanza, se nel giro di pochi giorni ha lanciato in grande stile addirittura due nuove mailing list dedicate ad Amiga!

La prima si chiama AmigaComm, ed è una mailing list di discussione dedicata a tutti gli utenti Amiga che sono interessati all'acquisto di software e/o hardware.

"La nuova mailing list", ci ha spiegato Claudio, "permetterà agli utenti Amiga interessati all'acquisto di software e/o hardware di scambiarsi opinioni, ottenere informazioni su eventuali prodotti, sapere dove è possibile acquistarli, quale rivenditore è più conveniente per il prodotto che si intende acquistare, dove e come acquistare prodotti non facilmente reperibili, esprimere commenti, giudizi, o scrivere piccole recensioni sui prodotti acquistati, chiedere aiuti o chiarimenti sui prodotti appena acquistati, e molto altro ancora".

Per iscriversi a questa mailing list occorre inviare un messaggio di posta elettronica (anche vuoto) all'indirizzo:

amigacomm-subscribe@egroups.com.

La mailing list è anche disponibile alla consultazione sul web, alla pagina *http://www.egroups.com/list/amigacomm*.

La seconda mailing list si chiama invece AmigaOS39i, ed è interamente dedicata al nuovo AmigaOS 3.9. In questa mailing list, molto più tradizionale, si potrà generalmente discutere di tutti i problemi inerenti il nuovo SO, chiedere informazioni, dare suggerimenti, eccetera.

Per iscriversi occorre, similmente al caso precedente, inviare una e-mail vuota all'indirizzo *amigaos39i-subscribe@egroups.com*. Anche in questo caso la lista è disponibile sul web; in questo caso l'indirizzo è *http://www.egroups.com/list/amigaos39i*.

Entrambe le mailing list sono in lingua italiana, un motivo in più per iscriversi e parteciparvi con profitto.

AmigaOS classico che farà parte di Amiga DE. [M.T.]
http://byron.csse.monash.edu.au

Dopo Samba... Tango

Tutti abbiamo sentito parlare almeno una volta di Samba, lo strumento che permette ad Amiga di accedere a reti Windows.

Il protocollo è senza dubbio molto potente, ma chi ci ha avuto a che fare ne conosce il suo punto debole: l'osticità nella configurazione, visto che il programma, venendo dal mondo Unix, manca totalmente di interfaccia grafica.

Ci mette finalmente una pezza un volenteroso programmatore svedese, Sören Forsberg, che ha rilasciato su Aminet proprio una GUI per Samba. Il nome è molto fantasioso: Tango!

Come molti dei titoli citati nelle news, il programma è disponibile, oltre che su Aminet, anche nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/comm/tcp/Tango.lha

Automatizziamo la nostra casa

Inet Dial è un interessante programma che consente di gestire e automatizzare a distanza la casa.

Il programma si basa sull'interfaccia TCP/IP, e permette di gestire attraverso Internet (tra il software richiesto figura YAM, Aweb, Apache e Miami o AmiTCP) numerose attività domestiche.

Le novità principale dell'ultima versione, la 3.833, è il supporto per la localizzazione. E' pertanto probabile che, alle versioni in inglese e tedesco già disponibili, arriveranno presto versioni in altre lingue tra cui (speriamo) anche la nostra.
http://www.mdr.co.uk

Aqua

Non si fermano gli sviluppatori di videogiochi su Amiga.



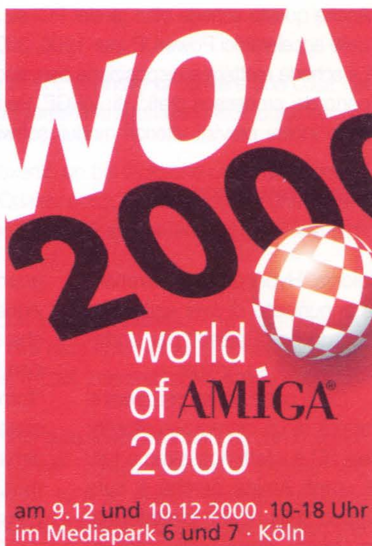
Crystal Interactive annuncia adesso Aqua, una nuova avventura la cui disponibilità è data per imminente. Il gioco farà uso di 256 colori in alta risoluzione, di visuali in raytracing 3D, e di suono digitalizzato.

La prospettiva sarà in prima persona, e la compatibilità è assicurata sugli Amiga veri ed...emulati (durante tutto lo sviluppo il giono è infatti stato testato su UAE). Su Amiga è richiesta la versione 3.0 o superiori del Workbench, almeno un 68020, 8 MB di RAM e AGA o Picasso96.
http://www.crystalinteractive.com/products/amiga/aqua
http://www.telusplanet.net/public/samel

Real3D su Amiga... di nuovo

In un comunicato stampa distribuito al World of Amiga di

Novità dal WOA 2000



Nel momento in cui scriviamo si è appena concluso il World of Amiga 2000 di Colonia.

Alla manifestazione erano presenti i più importanti operatori Amiga tedeschi e non; tra le novità, la versione per A4000 della scheda Mediator PCI (di cui parliamo a parte) da parte di Eyetech, mentre DCE ha mostrato per la prima volta la sua G-Rex PCI.

Diverse novità tra i giochi, con l'uscita di Heretic II, Simon the Sorcerer II, Earth 2140 ed Exodus: The Great War.

Haage & Partner ha rilasciato il nuovo AmigaOS 3.9 (di cui parliamo in dettaglio a pagina 16), mentre da Amiga Inc Bill McEwen si è ancora una volta fatto notare per la sua... assenza.

Presente invece Fleecy Moss, che nella sua conferenza ha dichiarato che l'AmigaOS 4.0 per gli Amiga Classici verrà sviluppato solo se la quantità di AmigaOS 3.9 venduti supererà il considerevole numero di 50.000 unità.

Vi rimandiamo al prossimo numero di Amiga Life per un resoconto più dettagliato sulle novità di questo ultimo "World of Amiga" del millennio.

Dal mondo dell'informatica

degne del sexgate di Monica Lewinsky".
Inorgoglito per via di tanta attenzione della ragazza e per il suo ricordo ancora così presente di quelle maratone amorose, Bradley non ha resisto alla tentazioni di farsi bello agli occhi degli amici. Dopo qualche minuto ha incautamente rigirato il messaggio a sei di loro accompagnandolo col commento: "Non è forse un gran bel complimento da parte di una ragazza?". Non l'avesse mai fatto. Non sono passati neanche tre minuti e uno dei sei amici dell'avvocato ha inviato l'e-mail a luci rosse a svariati indirizzi di posta elettronica della sua rubrica. "L'ho fatto - si sarebbe difeso il 'traditore' - perché mi sentivo onorato di farlo". Di lì a qualche giorno il messaggio personale girava allegramente tra i computer di decine di banche, studi legali e compagnie di tutto il mondo.
L'autrice della lettera erotica non l'ha ovviamente presa bene: ha scritto all'ex amante e ai traditori accusandoli di essere "degli insoddisfatti che, invece di lavorare, passano il proprio tempo a occuparsi della vita extraprofessionale degli altri".
Quanto all'avvocato Chait, adesso lo studio Norton Rose medita addirittura di cacciarlo. I suoi capi hanno emesso ieri sera un comunicato per chiarire che l'incauto Bradley ha violato le norme interne sulla posta elettronica che escludono la diffusione di messaggi osceni. "Non appena siamo venuti a sapere dell'incidente - hanno scritto - abbiamo avviato un'indagine disciplinare". L'e-mail, pero', aveva gia' avuto il suo dirompente effetto.

Violazione di domicilio web condannata in Cassazione

"Introdursi in un sistema informatico altrui è come commettere una violazione di domicilio". E' quel che viene dichiarato in una recente sentenza della Corte di Cassazione, la quale precisa che "l'atto è punbile anche se il sistema non è protetto dall'interno per impedire accessi estranei".
Tale sentenza, tra l'altro, ha reso definitiva la prima condanna penale per un'azione compiuta da hacker. La mancanza di protezione non è ragione sufficiente, ha stabilito la Corte, per desumere la libertà di accesso ai dati. Per la Corte l'elemento che caratterizza il reato è agire "contro la volontà espressa o tacita" del legittimo proprietario o inquilino dell'appartamento. Insomma, l'hackeraggio è un crimine anche quando il sito - o la banca dati bersagliata - non è corazzato da chiavi di accesso e sbarramenti sistemici.
I giudici fanno riferimento all'articolo 615 ter del codice penale ("accesso abusivo ad un sistema informatico o telematico"), che punisce non solo l'introduzione clandestina, ma anche chi "vi si mantiene contro la volontà esplicita o tacita di chi ha il diritto di escluderlo". Ovvero il proprietario del sistema o della banca dati.

Ne consegue che "la violazione dei dispositivi di protezione del sistema informatico - prosegue la sentenza della Cassazione - non assume rilevanza di per sé, bensì solo come manifestazione di una volontà contraria a quella di chi del sistema legittimamente dispone".
La Corte, però, specifica anche che il reato è tale solo se il sistema informatico "non è aperto a tutti". E sul punto viene affermato che: perché il sistema debba considerarsi protetto assume "rilevanza qualsiasi meccanismo di selezione dei soggetti abilitati all'accesso al sistema informatico, anche quando si tratti di strumenti esterni al sistema e meramente organizzativi".
Nel caso specifico la Corte ha definitivamente condannato un programmatore, un commercialista e l'ex socio di una banca dati che avevano copiato i dati della banca facilitandosi così l'acquisizione della clientela per la banca dati - che a loro volta avevano intenzione di allestire.
La loro linea di difesa - sia in Cassazione che innanzi alla Corte di appello di Torino che già li aveva condannati nel luglio del '99 - era puntata sul rilievo che i dati sottratti non erano protetti e dunque non si poteva configurare il reato di violazione del sistema informatico. Sostenevano, anzi, che ad essere perseguito sarebbe dovuto essere il titolare della banca in quanto non proteggendo i dati aveva violato la legge sulla privacy. E anche con riguardo a questo aspetto i supremi giudici intervengono con un chiarimento: "il comportamento di chi non rispetta la legge sulla protezione dei dati personali sensibili non esime, comunque, da responsabilità chi violi i pur insufficienti meccanismi di protezione esistenti".

Ruba e pubblica su Internet 55mila numeri di carte di credito

Un hacker è riuscito a rubare 55.000 numeri di carte di credito al sito Creditcards.com, dopo aver provato senza successo a estorcere denaro alla compagnia.
Secondo il New York Times, che ha riportato la notizia, delle indagini si sta occupando l'FBI.
L'intruso, dopo essere riscito a violare il sito della società, la avrebbe contattata segnalando il fatto e chiedendo denaro; avendo ricevuto risposta negativa, l'uomo ha deciso di pubblicare i dati su Internet.

Stephen King: mai più romanzi in Rete?

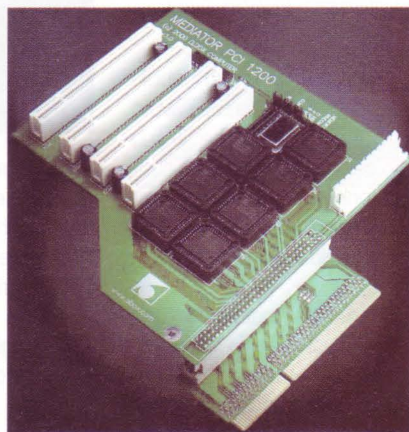
Quando Stephen King lanciò su Internet, sei mesi fa, il romanzo a puntate "The Plant", molti dirigenti delle maggiori case editoriali americane cominciarono a preoccuparsi seriamente: vuoi vedere che lettori e scrittori sono davvero ormai in grado di fare tutto da soli grazie alle vaste praterie dell'online?
I timori e le speculazioni sul futuro si sono esauriti nel giro di qualche mese: il tempo che ha impiegato il maestro del-

Mediator e G-REX news

Voodoo 3 su Mediator

Elbox, produttore delle schede Mediator PCI, ha recentemente rilasciato e poi aggiornato i driver grafici per le schede Voodoo3, da usarsi con le schede Mediator. Tali driver sono definiti compatibili al 100% con Picasso96, e nuovi aggiornamenti verranno rilasciati in continuazione.
L'ultima versione ha beneficiato di un importante incremento di prestazioni rispetto alla 1.0, e supporta le schede Voodoo3 PCI 2000 e 3000.

Mediator 4000



Presentata al World of Amiga di Colonia, è adesso disponibile la Mediator PCI anche per Amiga 4000.
La scheda sarà recensita al più presto su queste pagine, non appena sarà disponibile in Italia; eccone le caratteristiche:

- 5 slot PCI;
- 7 slot Zorro II/III;
- 1 slot Video;
- Velocità di trasferimento tra le schede PCI superiore a 264 MB/s;
- Design PCI per Amiga "il più veloce possibile", a 66 MHz e 32 bit;
- Pronta a funzionare con Amiga equipaggiati con schede acceleratrici dotate di 68k e PPC;
- Pronta per funzionare con la schede SharkPPC G3/G4;

http://www.elbox.com

Le ultime da DCE

Intanto, sempre al World of Amiga, DCE ha presentato la sua G-REX.
Anche questa scheda offre gli slot PCI su Amiga, ma in questo caso la scheda si installa sul bus proprietario delle acceleratrici PowerUP (per 1200, 3000 e 4000).
La scheda metterà a disposizione ben cinque connettori PCI, e verrà distribuita fin dall'inizio con il pieno supporto dei processori grafici di: ViRGE, Permedia2, VooDoo3 e schede di rete Ethernet. Per il mese di marzo sono inoltre previsti ulteriori moduli software per "pilotare" dispositivi come TV-Tuner, SoundBlaster, SCSI, ecc...

http://www.dcecom.de

Colonia, Hyperion Entertainment ha annunciato di aver siglato un accordo con Realsoft per portare Real3D 4 su Amiga.

Se la cosa si concretizzerà si tratterà di un clamoroso ritorno; Real 3D è infatti notissimo a tutti gli utenti Amiga perché è nato proprio sulla nostra piattaforma, nei tempi d'oro della stessa. Realsoft, viste le incertezze che hanno caratterizzato il mercato Amiga negli ultimi anni, aveva deciso di concentrarsi sulle versioni Windows e Linux del suo programma di modellazione 3D, e il fatto che si sia accordata con Hyperion per "tornare" su Amiga è stata una piacevolissima sorpresa per molti amighisti della prima ora.



"Siamo sempre stati molto impressionati dalle caratteristiche di Real3D", ha dichiarato l'addetto stampa di Hyperion, che ha così proseguito: "Attraverso lo sviluppo di molti programmi per l'intrattenimento abbiamo acquisito una notevole esperienza nella gestione della grafica 3D, e abbiamo pensato di metterla al servizio di un progetto più ambizioso".

Realsoft, da parte sua, non dimentica che " Real 3D è nato su Amiga tanti anni fa, e l'opportunità di portare l'ultima genera-

zione del nostro programma di nuovo su Amiga è stata benvenuta.

Le conoscenze di Hyperion Entertainment sullo sviluppo sugli Amiga di oggi assicurerà un ottimo lavoro".

Da notare che l'accordo non si limita all'ultima versione di Real3D, ma concerne tutti i prossimi e futuri rilasci software da parte di Realsoft, che includeranno sempre, così, anche la versione Amiga tra le piattaforme supportate.

http://www.hyperionsoftware.de
http://www.realsoft.fi

DivX;-) su Amiga?

Chi frequenta Internet avrà probabilmente sentito parlare del "DivX ;-)" (si chiama proprio così!), un formato di compressione video che combina qualità di riproduzione paragonabile al MPEG con dimensioni estremamente ridotte (relativamente parlando) dei file. I player "DivX;-)" sono attualmente disponibili solo per Windows, Macintosh e Linux, e richiedono CPU abbastanza potenti.

Sulle basi di questo formato un gruppo di programmatori ha da poco annunciato lo sviluppo di un altro standard, chiamato 3ivx, totalmente open source e con il dichiarato supporto per Amiga. [G.F.]

http://www.3ivx.com

BancaBase in...Rete

BancaBase, il programma al centro dell'iniziativa AGI Shareware, di cui abbiamo parlato il mese scorso, ha adesso un proprio sito, raggiungibile all'indirizzo: *http://www.rimini.com/sdstudio.*

BancaBase

I dettagli relativi all'offerta speciale riservata al progetto AGI-Shareware sono disponibili invece presso la pagina *http://www.amyresource.it/AGI/AGIShareware.html.*

Amiga.free

Sarà forse per l'atmosfera del Natale appena trascorso (erano anni che sognavo di scrivere una cosa del genere il 10 di dicembre! NdA), ma in questo periodo i rilasci gratuiti più interessanti riguardano titoli ludici, insomma giochi.

Iniziamo con Raven Software, che ha reso pubblici i sorgenti di Hexen2, un bel titolo che utilizzava il motore grafico di Quake. Come per gli altri prodotti di questo genere (Doom, Quake, ecc.), è bene ricordare che soltanto il motore del gioco è diventato gratuito: gli imponenti file di dati contenti livelli, grafica ed audio restano proprietà del produttore e non possono essere copiati liberamente.

http://www.ravensoft.com

Se ai giochi 3D in soggettiva preferite i vecchi sani dueddì tutta giocabilità, una puntatina su http://www.back2roots.org è d'obbligo: vi troverete, fra gli altri, celebri titoli della Acid Software come Skidmarks (una frenetica corsa di automobiline), Deflektor (il classico puzzle game) e Zool, interpretazione Amiga del famoso "Sonic the Hedgehog".

Il rilascio più interessante è però un altro: Cinemaware, da poco tornata sulle scene informatiche con lo scopo dichiarato di sfruttare le nuove tecnologie videoludiche, ha deciso di regalare tramite il proprio sito (http://www.cinemaware.com) i giochi prodotti per Amiga, Commodore 64, NES ed AtariST. Sarà quindi presto possibile ritrovare capolavori come Defender of the Crown (il gioco simbolo dell'Amiga 1000), Rocket Ranger, The Three Stooges, It Came From the Desert e molti altri.

Appuntamento con Cinemaware ai prossimi numeri dove vi accompagneremo alla riscoperta (o scoperta, per chi allora era troppo giovane) di questi ed altri miti della storia videoludica Amiga.

Chiudiamo con un unico ma davvero valido dono in campo non ludico. Si tratta di PowerWindows, un patch che permette di spostare le finestre del Workbench fuori dallo schermo.

Detto così può sembrare futile, ma provate ad usare un altro OS (anche l'odiato Win) e scoprirete quanto questa possibilità si riveli utile nell'utilizzo quotidiano del sistema. Precedentemente shareware, ora PowerWindows è gratuito e comprensivo di sorgenti.

Ricordiamo ai lettori che ove possibile i titoli citati vengono inclusi nel CD allegato, in caso contrario sono scaricabili dai siti Internet indicati.

Gabriele Favrin

Dal mondo dell'informatica

l'orrore a sospendere la pubblicazione delle successive puntate del suo romanzo web.

Pare che Stephen King abbia preso questa decisione prima di scoprire che molti navigatori non avevano pagato il suo lavoro: soltanto il 46 per cento di quanti hanno scaricato i primi capitoli del libro hanno poi pagato attraverso carta di credito o assegno. Fatto sta che la decisione è presa, tra lo sconcerto e la delusione in chi vuole leggere la fine romanzo (e soprattutto ha pagato).

All'inizio, l'esperimento sembrava promettente: per la prima puntata, il 75 per cento dei lettori aveva pagato il dollaro richiesto dall'autore: "Puntata dopo puntata, abbiamo assistito a un declino dei pagamenti", spiega l'assistente di King, Marsha DeFilippo.

Alcuni lettori si sono lamentati dell'attesa tra una puntata e l'altra inviando alcuni messaggi al sito dello scrittore. Altri sostengono di aver scaricato la prima parte perché incuriositi dalla novità e poi lasciato perdere. King aveva avvisato i navigatori che avrebbe staccato la spina se gli "scaricatori" avessero fatto i furbi.

Per molti, nell'ambiente, questo era un test importante sul destino dell'editoria elettronica. Sarebbe sbagliato, tuttavia, trarre conclusioni affrettate: "Non credo che si possa parlare di smacco per l'editoria online - spiega DeFilippo - non penso che si possa arrivare a delle conclusioni a partire dall'esperimento di King".

Basta mine

Le mine sono fra le armi più infami che esistano, perché continuano a fare vittime anche dopo i conflitti nei quali vengono impiegate.

Thelandminesite permette di donare, gratuitamente e con un semplice clic, cure alle vittime di questa barbarie: donne, uomini e molti, troppi bambini cui militari senza coscienza infliggono amputazioni e ferite spesso non mortali ma estremamente invalidanti.

http://www.thelandminesite.com

Una nuova legge sul diritto d'autore?

Lo scorso 8 dicembre i Verdi Stefano Semenzato e Maurizio Pieroni hanno presentato un Disegno di Legge per la modifica della recente legge sul diritto d'autore.

Secondo i due senatori, sebbene la nuova legge consenta la duplicazione a scopo personale di software, libri e brani musicali, le norme in essa contenute "si prestano purtroppo ad interpretazioni discordanti [...] Il rischio è di produrre effetti, forse non previsti dal legislatore, ma certamente perseguiti dalle potenti lobby dei produttori di software, delle case discografiche e degli editori".

http://www.senato.it/verdi/LEGGE%204913.html

Amiga OS3.9

di Gabriele Favrin

Dunque, eccolo. Due mesi e mezzo di sviluppo, una corsa contro il tempo da parte di sviluppatori, betatester e traduttori ATO, cui forse è spettato il compito più duro viste le rigidissime scadenze del progetto.

Mentre scriviamo AmigaOS 3.9 è stato appena presentato al World of Amiga di Colonia. In questa breve anteprima presenteremo le caratteristiche salienti dell'aggiornamento, rimandando commenti ed approfondimenti alla recensione completa prevista nel prossimo numero.

Sebbene sia installabile anche su un Amiga dotato del solo 3.1, AmigaOS 3.9 è un aggiornamento della versione 3.5 del sistema e non un nuovo OS completo. Capirne la natura consente di inquadrare meglio prezzo e funzionalità del prodotto, senza creare illusioni e successive polemiche.

La versione 3.9 del sistema operativo va a coprire molte delle carenze del 3.5. Citiamo ad esempio la lamentata assenza di software per applicazioni multimediali, di uno stack TCP/IP completo atto a rendere il sistema "Internet ready" e l'incompatibilità fra il nuovo sistema di icone e alcuni noti tool per creare barre di strumenti sul WB.

AmigaOS 3.9 pone rimedio a questo e molto altro sia tramite l'aggiornamento dei componenti dell'OS e l'introduzione di nuovi programmi, sia per mezzo dell'inserimento di software di terze parti appositamente licenziato da Amiga Inc.

Programmi di terze parti

Se nell'aggiornamento precedente le modifiche erano soprattutto interne, tanto da far credere ad alcuni che non fosse cambiato alcunché, icone a parte, questa volta i programmi esterni fanno la parte del leone, mettendo un po' in ombra le modifiche all'OS e facendo affermare ai soliti critici che l'aggiornamento altro non sarebbe se non una raccolta di software registrato. Se anche fosse, consentitecelo, il prezzo al pubblico renderebbe comunque conveniente l'acquisto!

Vediamo dunque cosa è stato integrato nell'OS, non allo scopo di rendere "più appettibile la torta" ma per estendere le funzionalità del sistema.

Per quanto riguarda il Workbench sono presenti BenchTrash (un Cestino centralizzato simile al cestino di Macintosh e Windows, di cui include diverse funzioni) e RAWBInfo (finestra di informazioni sulle icone alternativa a quella del WB, basata su Reaction e dotata di vari optional).I possessori di drive ZIP o JAZ apprezzeranno l'inserimento di IoMegaTools, un software per gestire pienamente i removibili IoMega. A chi ha spesso a che fare con archivi è dedicato UnArc, programma basato sulla libreria di decompressione XAD. Non serve più avere decine di scompattatori diversi, basta lanciare UnArc e trascinarvi sopra un archivio per vederne i contenuti e poter scegliere il cassetto nel quale scompattarlo. A colori i quali sentono la mancanza di una nuova CLI al passo coi tempi ecco la versione completa di ViNCEd, un console handler che aggiunge alla nostra shell barra di scorrimento, completamento dei nomi file tramite tasto TAB, macro ed altro ancora. In ambito multimediale trovano ora posto nel sistema MooVid 68k, ribattezzato Action, per vedere filmati AVI e QuickTime, ed Amplifier, noto player di AIFF, WAV ed MP3 che ora può essere utilizzato anche senza installare AHI.

Per quanto concerne Internet, infine, troviamo AWeb 3.4SE e Genesis. Il primo è un aggiornamento della versione 3.3SE, già inclusa nel 3.5, e presenta un migliorato JavaScript, nuovi plugin e funzionalità fra cui il supporto dell'attributo "FACE" nel tag HTML <FONT>, che permette ai webmaster di stabilire con quali caratteri le loro pagine dovranno essere visualizzate.

Genesis è invece uno stack TCP/IP basato sullo storico AmiTCP e qui proposto in versione completa per soddisfare il crescente interesse verso la grande Rete. Il programma supporta sia la connessiomne tramite modem sia le LAN e può essere configurato tramite un semplice Wizard grafico.



AmigaOS 3.9 installato "sopra" un sistema 3.1. La presenza di icone e strumenti vecchi e nuovi non è il massimo dell'eleganza grafica, pertanto è necessario un paziente lavoro di aggiornamento o sostituzione di programmi, patch e commodity con le nuove funzionalità del sistema operativo.

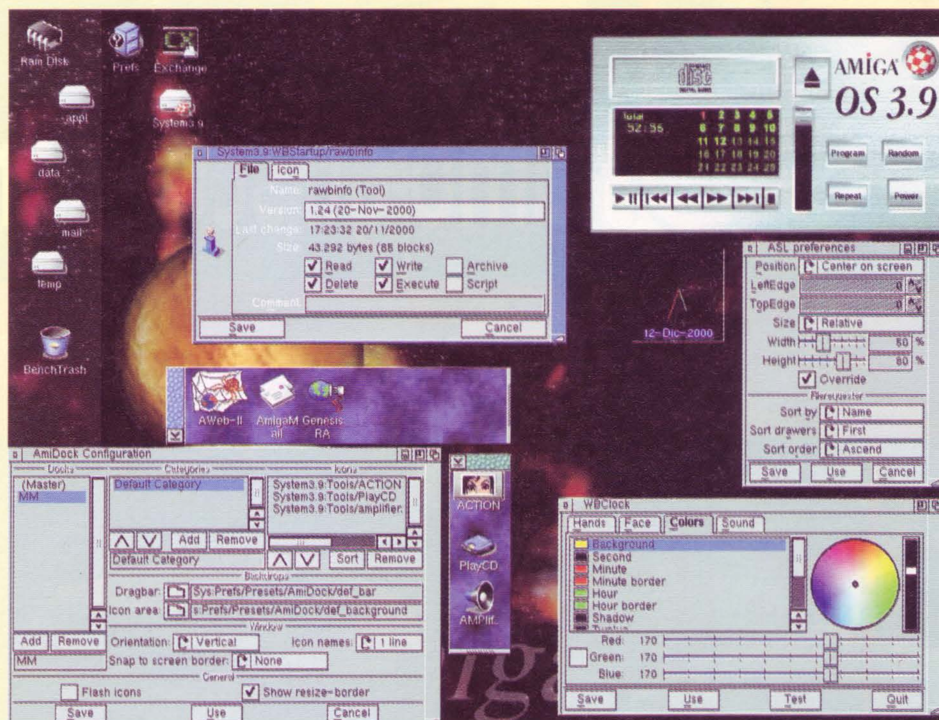
Migliorie dell'OS

Fin qui i programmi esterni, ma AmigaOS 3.9 offre molto altro. Vediamo cosa, tralasciando le correzioni insite nel Boing Bag 2, che comunque verrà rilasciato per gli utenti del 3.5 e che fra le altre cose riduce drasticamente la necessità di rivalidare le partizioni FFS rendendo nel contempo tale processo più solido.

Iniziamo dal Workbench, le cui funzioni di gestione file ora possono essere sostituite da routine esterne senza bisogno di traballanti patch. Al momento in cui scriviamo è in fase di test un piccolo programma realizzato da Stephan Rupprecht, già autore del noto WBctrl (ora integrato nelle preferenze di sistema), che rende asincrono l'utilizzo del Workbench. Non si tratta del multithread che molti si aspettavano, ma è comunque un buon risultato. Dallo stesso autore l'aggiornamento di alcune classi Reaction. Oltre a ColorWheel e Gradient, cui è stato aggiunto il supporto per schermi a 16 bit, troviamo un nuovo gadget stringa con migliorie sia estetiche che funzionali. In particolare ora copia e incolla e annulla e ripristina operano in maniera similare alla classe TextInput di MUI, rendendo quindi uguale il funzionamento dei gadget stringa presenti in molti programmi indipendentemente dal tipo di GUI utilizzata.

Numerose le migliorie ad altri componenti dell'OS: nuove preferenze per ASL (ora è possibile decidere ad esempio dimensioni e posizione del requester); supporto cache per la lista dei font; librerie matematiche per ARexx; possibilità di impostare il ratio 1:1 per i pulsanti delle finestre; ricerca del testo e copia/incolla nel text datatype; il già citato supporto PPC (WarpOS) nel picture datatype e infine una funzione di ricerca file e/o contenuti direttamente invocabile dal Workbench e che consente di eseguire azioni sui file così rintracciati.

Fra i nuovi programmi merita la citazione d'onore AmiDock, un tool per creare barre di strumenti semplice come su Amiga non se ne erano mai visti: per configurarlo è sufficiente trascinarci sopra le icone dei programmi mentre per decidere posizione e dimensione basta operare sugli appositi gadget. Non mancano comunque opzioni avanzate per gli utenti più smaliziati.



Sguardo d'insieme sul 3.9. In senso orario: la nuova finestra di informazioni sulle icone, PlayCD, l'orologio, le preferenze ASL, le impostazioni dell'orologio (notate la ColorWheel a 24 bit) e le impostazioni avanzate di AmiDock attorniate da barre di strumenti. La lingua inglese non spaventi i lettori: deriva da una scelta personale di chi ha realizzato l'immagine.

Le rogne

Fin qui le novità più intressanti, ma per dovere di cronaca dobbiamo dar conto anche di due "magagne" occorse subito prima ed immediatamente dopo il rilascio di AmigaOS 3.9. A pochi giorni dalla presentazione, NDSi, l'azienda che ha sviluppato AmiTCP, ha dichiarato che Haage & Partner non disporrebbe di alcuna licenza sul loro programma, e che dunque il suo inserimento nell'OS rappresenterebbe un atto di pirateria. Subito la comunità si è divisa in due fazioni, pro e contro H&P. Evitando la ridda di voci più o meno disinteressate abbiamo preferito contattare direttamente la società tedesca, nella persona di Juergen Haage, che ci ha rilasciato la dichiarazione che segue:

"E' noto che abbiamo acquistato tutti i diritti, sorgenti compresi, da Active Technologies nell'agosto del 2000. Lo abbiamo annunciato tramite comunicati stampa il mese successivo. Personalmente considero l'annuncio di NDSi una trappola, visto anche il momento nel quale è stato fatto. Se avete mai gestito dei contratti sapete che non è possibile interromperli senza preavviso. Non apprezzo il loro stile. Ritenete serio rivolgersi al pubblico prima di intavolare una discussione con noi? Tutto ciò che vogliono è distruggere il mercato, ma non riesco a immaginare perché. Per favore assicurate i lettori del fatto che venderemo il 3.9 come annunciato. Siamo preparati a risolvere qualsiasi tipo di problema ma non lo faremo coinvolgendo il pubblico."

Questo per quanto riguarda il "caso" NDSi. E' però avvenuto un altro fatto, stavolta totalmente imputabile ad Haage & Partner e a chi ha compilato il CD: molte delle traduzioni realizzate da ATO risultano assenti o presenti in versione obsoleta nel CD finale, che sembra comprendere anche materiale di sviluppo interno. Al momento comunque non è dato sapere se il problema riguarda o meno anche l'italiano.

Usiamo gli scanner con Amiga

Lo scanner è un accessorio del computer facile da usare e molto utile in casa e in ufficio, che funziona secondo principi molto semplici. E su Amiga ci sono diverse soluzioni per usarli al meglio.

di Paolo Canali e Alessandro Gerelli

In pochi anni le tecnologie produttive e le nuove idee per semplificare la parte ottica hanno portato il prezzo dello scanner piano a livelli accessibili a chiunque, mandando in pensione i sistemi alternativi a basso costo come gli scanner manuali da trascinare sul foglio e quelli a frizione dove la fotografia stessa, invece della lampada, veniva spostata da un piccolo motore interno.

Scanner a contatto

Esistono due tipi di scanner piano: a contatto oppure a sensore tradizionale (CCD o CMOS). L'aspetto è identico, ma il principio di scansione è totalmente diverso. Negli scanner a contatto, che sono meno comuni di quelli tradizionali, il sensore ha la forma di una bacchetta che viene spostata da un piccolo motore a velocità costante lungo il foglio o la fotografia da digitalizzare. Il documento viene quindi scandito da cima a fondo e trasformato in pixel digitali adatti all'elaborazione tramite computer. Il sensore è largo esattamente come il foglio, ed è fatto come l'occhio composto di un insetto: un mosaico di fotoricettori per i tre colori primari rosso, verde e blu fittamente allineati.

Ogni sensore elementare cattura la luce riflessa dal pezzetto di foglio immediatamente soprastante, illuminato da una sorgente di luce bianca che si muove assieme al sensore. Questa soluzione ha il grosso vantaggio delle dimensioni molto compatte, perché la parte ottica è quasi inesistente: l'unico oggetto di vetro può essere la lastra su cui appoggiare l'originale da scandire.

Purtroppo ha anche due seri svantaggi rispetto alla soluzione tradizionale: il primo è il costo più alto a parità di qualità (esistono ovviamente modelli a contatto economici, ma la loro qualità è pessima), e il secondo è la ridottissima profondità di messa a fuoco. L'oggetto da sottoporre a scansione dev'essere ben aderente al vetro dello scanner, altrimenti appare confuso e sfuocato. Questo non è un problema se è necessario riprendere fotografie o fogli singoli, ma può diventarlo quando si scandisce un libro oppure un oggetto piatto (ad esempio una scheda elettronica).

Scanner tradizionali

Gli scanner tradizionali seguono un approccio simile a quello delle telecamere. Il sensore è fisso e si trova lungo uno dei lati corti dello scanner, mentre il carrello motorizzato trasporta solo la lampada e un sistema di specchi e lenti che convogliano la luce verso il sensore. Altri produttori come Epson seguono un approccio diverso, posizionando anche il sensore sul carrello mobile per risparmiare le lenti di focalizzazione; tuttavia il sensore non è mai a contatto della lastra di vetro ed è molto più stretto del foglio. Il fotorecettore è un piccolo chip al silicio costruito con la tecnologia CCD (Charge Coupled Device) oppure CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). La tecnologia CCD è più costosa, ma restituisce colori più naturali. Durante il movimento del carrello il sensore raccoglie la luce riflessa dal foglio appoggiato sul piano di vetro dello scanner e la traduce linea dopo linea in un'immagine digitale. Il principio di funzionamento è lo stesso delle telecamere o Webcam, tuttavia il sensore ha una risoluzione superiore e soprattutto digitalizza una sola linea alla volta, invece di un'intera immagine bidi-

mensionale.

Il sensore lavora in bianco e nero, perciò per ricreare un'immagine a colori deve eseguire tre passaggi, uno per ogni colore primario.

Nei primi scanner piani si usava un sistema meccanico, dove un motore spostava filtri di plastica colorata davanti al sensore. In questo modo era necessario ripetere per tre volte l'intero spostamento del carrello per ciascuna immagine da digitalizzare: una "passata" per ogni colore. I modelli moderni usano un sistema elettronico, dove il carrello esegue un solo movimento.

Risoluzione

La risoluzione dello scanner si misura in due modi. La risoluzione ottica indica il numero di pixel distinti che lo scanner è in grado di catturare, mentre la risoluzione interpolata indica il numero di pixel che può mandare al computer. L'unità di misura è il DPI (Dot Per Inch), cioè il numero di punti catturati per ogni pollice (1,5 cm) dell'originale sottoposto a scansione. La risoluzione interpolata è sempre superiore a quella ottica, perché l'elettronica di controllo dello scanner può ripetere più volte la trasmissione di ogni pixel per simulare risoluzioni maggiori: ad esempio uno scanner a 600 DPI ottici può ripetere due volte ogni pixel per simulare 1200 DPI.

E' chiaro, quindi, che la qualità dello scanner dipende esclusivamente dalla sua risoluzione ottica, che è fissata da due limiti: in orizzontale dipende dal modo in cui è costruito il sensore, mentre in verticale dalla precisione di movimento del carrello. Nel campo dell'elaborazione grafica si usano esclusivamente le risoluzioni simmetriche, quindi le risoluzioni di 600x1200 DPI o 600x2400 DPI vantate da alcuni apparecchi sono inutilizzabili, poiché generano pixel di forma allungata e quindi immagini distorte.

Uso creativo

Molti scanner si possono usare al posto della macchina fotografica per riprendere piccoli oggetti piatti. Quando lo scanner ha una buona parte ottica e una lampada potente, riesce a mettere a fuoco anche soggetti a qualche centimetro di diatanza dal vetro senza problemi. Il risultato è paragonabile a quello che si ottiene usando una buona macchina fotografica reflex con un costoso obbiettivo per macrofotografia.
Francobolli, circuiti elettronici e altri piccoli oggetti catturati dallo scanner si possono ingrandire sullo schermo per osservare i dettagli con più comodità e precisione della lente d'ingrandimento.
Per scandire una diapositiva o un negativo fotografico è necessario illuminarla dal retro, così la testina dello scanner può captare la luce che attraversa la pellicola, e non quella riflessa. Se lo scanner non ha un dorso o cassetto luminoso per le diapositive basta appoggiare una lampada al neon (anche portatile) dietro alla diapositiva stessa, interponendo un pezzo di plastica traslucida bianca per diffondere la luce.

Scannerizzare? No grazie.

Molti scanner si possono usare al posto della macchina fotografica per riprendere piccoli oggetti piatti. Quando lo scanner ha una buona parte ottica e una lampada potente, riesce a mettere a fuoco anche soggetti a qualche centimetro di diatanza dal vetro senza problemi. Il risultato è paragonabile a quello che si ottiene usando una buona macchina fotografica reflex con un costoso obbiettivo per macrofotografia.
Francobolli, circuiti elettronici e altri piccoli oggetti catturati dallo scanner si possono ingrandire sullo schermo per osservare i dettagli con più comodità e precisione della lente d'ingrandimento.
Per scandire una diapositiva o un negativo fotografico è necessario illuminarla dal retro, così la testina dello scanner può captare la luce che attraversa la pellicola, e non quella riflessa. Se lo scanner non ha un dorso o cassetto luminoso per le diapositive basta appoggiare una lampada al neon (anche portatile) dietro alla diapositiva stessa, interponendo un pezzo di plastica traslucida bianca per diffondere la luce.

Daniele Franza

Consigli per gli acquisti

In questo dossier si parla degli scanner in generale, e dal lato Amiga vi sono le recensioni dei pacchetti software che ne permettono l'uso. Non ci siamo avventurati in "consigli per gli acquisti" su quale particolare modello di scanner funzioni meglio o peggio, per due motivi: primo, perché i modelli sul mercato cambiano in continuazione, e qualcosa di vero oggi potrebbe non esserlo più tra un mese; secondo, perché abbiamo preferito concentrare la nostra attenzione sul software, che spesso è quello che fa la differenza. All'interno delle recensioni dei vari programmi abbiamo comunque inserito in appositi box la lista dei modelli supportati.
Un consiglio su quale scanner acquistare ce lo dà invece Virtual Works, il noto distributore Amiga. Fino ad alcune settimane fa, infatti (non sappiamo se l'offerta è ancora valida), il rivenditore veneto proponeva in offerta lo scanner SCSI A4 Epson 1200S a 530.000 lire, e lo stesso scanner con in bundle ScanQuix 5.3 a 670.000 lire.
Secondo Virtual Works tale scanner si comporta particolarmente bene con Amiga. Invitiamo i lettori che dovessero sfruttare l'offerta a farci sapere le loro impressioni!

Il CCD

CCD (Charge Coupled Device) è il cuore dello scanner, un sensore che trasforma la luce in impulsi elettrici comprensibili per il computer. Come una piccola telecamera, grazie ad una sistema di lenti fissato al carrello mobile dello scanner analizza pixel dopo pixel l'intera fotografia. Il sensore CMOS funziona in modo simile al CCD, però riconosce meno colori.

Fedeltà dei colori

La fedeltà dei colori dipende dalla qualità del sensore e della lampada. Sulla faccia inferiore del coperchio, in una zona vicina alla lastra di vetro e

situata proprio sopra la zona di parcheggio della testina mobile, si trova un'etichetta bianca che serve a calibrare i colori. All'inizio della scansione l'elettronica dello scanner la prende come riferimento per il colore bianco, correggendo la lettura dei sensori tramite calcoli ad aritmetica intera. La precisione di questi calcoli è indicata nelle caratteristiche dello scanner come quantità di bit per pixel, in un modo che può creare qualche confusione. In particolare se uno scanner vanta una precisione di 48 bit per pixel non significa assolutamente che può distinguere milioni di colori né che li può trasmettere al computer: la trasmissione standard avviene normalmente a 24 bit per pixel (8 bit per ogni colore primario), mentre la precisione del sensore negli scanner a basso costo raramente si spinge a 7 bit per colore primario, restando normalmente confinata a 5 o 6 bit che corrispondono rispettivamente a 32 o 64 livelli di grigio. Più bit per pixel servono solo per evitare le distorsioni cromatiche dovute ai calcoli ed interpolazioni realizzate dallo scanner.

Paolo Canali

BetaScan

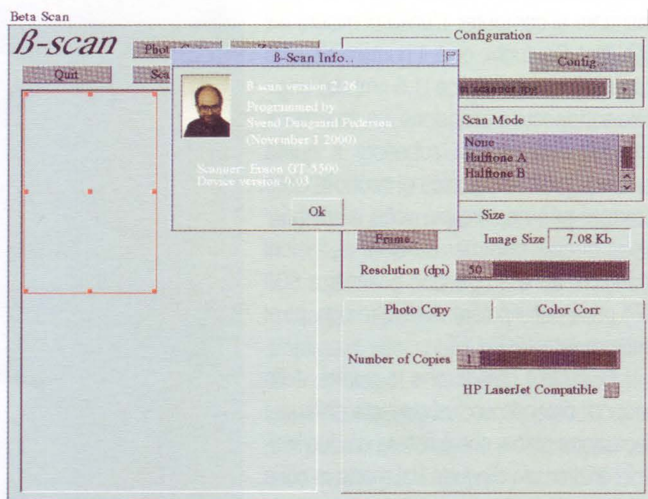
di Alessandro Gerelli

Il software che ci apprestiamo a recensire è il tipico programma che ci fa gridare al miracolo; noi utenti Amiga, infatti, siamo sempre stati abituati a dover pagare anche i singoli driver per l'uso delle stampanti più recenti (quando per altri sistemi operativi sono ovviamente inclusi gratuitamente nella confezione), figuriamoci la meraviglia nel vedere un programma di gestione di scanner completamente freeware, modulare, di facile installazione ed uso.

Il software si può prelevare gratuitamente da uno dei siti mirror di Aminet (it.aminet.net, per esempio) nella directory hard/drivr; nella stessa directory troviamo anche altri archivi che iniziano con la sigla BetaScan e sono i driver per il supporto di varie marche e modelli di scanner. Una volta estratto l'archivio non è necessaria alcuna installazione, se non la copia del device, relativo allo scanner in nostro possesso, che andrà posto della directory devices (per una lista completa degli scanner supportati al momento della stesura di questo articolo fate riferimento al relativo riquadro; facciamo notare che le versioni SCSI sono utilizzabili senza problemi su Amiga, a patto che non si abbiano problemi con il proprio controller, mentre per le versioni parallele è necessaria una scheda tipo la IOBlix che mette a disposizione un device parallelo bidirezionale).

Una volta eseguito il programma, ci apparirà uno schermo molto semplice ma funzionale; nella parte sinistra avremo l'anteprima e i pulsanti di comando del programma, nella parte destra invece avremo i pulsanti relativi alla configurazione dello scanner e del tipo di scansione. Come prima cosa dovremo indicare al software come pilotare lo scanner; dal menù "Configuration..." potremo scegliere il tipo di scanner in nostro possesso e il device di I/O SCSI relativo al controller a cui è collegato; salvata la configurazione, verifichiamo che il programma lo abbia rilevato correttamente premendo il pulsante "Info...".

Da questo momento possiamo iniziare



BetaScan: la finestra informazioni e lo scanner in uso.

a lavorare cliccando sul pulsante "Preview"; se tutto è impostato correttamente, la meccanica interna dello scanner inizierà a muoversi e dopo pochi secondi apparirà a video una anteprima in bianco e nero di ciò che abbiamo posizionato al suo interno.

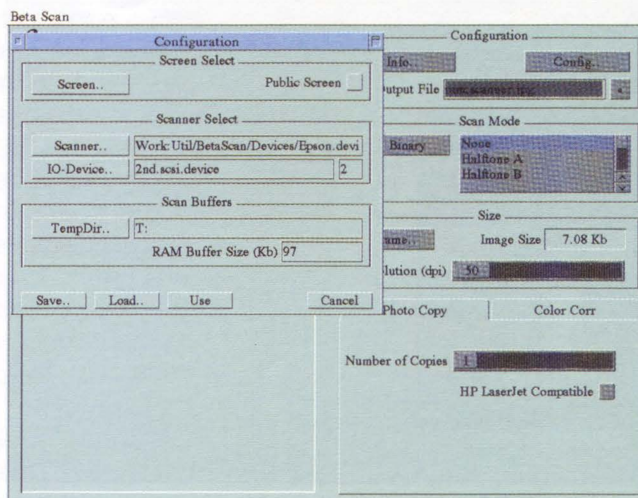
L'anteprima e la relativa scansione potrà anche essere effettuata sia in toni di grigio che a colori (24 bit) selezionando rispettivamente "Gray" e "Color" dal pulsante ciclico nella zona denominata "Scan Mode"; lasciando la scansione nella modalità "Binary" (bianco e nero), abbiamo anche la possibilità di scegliere fra 3 diffe-

Scheda prodotto

BetaScan 2.26
Produttore: Svend Daugaard Pedersen
Disponibile presso: Aminet (it.aminet.net)
Prezzo: gratuito

renti metodi di mezzetinte e 4 di retinature (molto utile nel caso dovessimo inviare tramite fax l'immagine che stiamo scansionando).

Sulla parte sinistra, come dicevamo, appare l'anteprima; la scansione vera e propria dell'immagine sarà però effettuata dal programma solo nella zona delimitata dalle linee rosse: questo rettangolo lo si potrà spostare e ridimensionare a piacimento fino ad "inquadrare" la zona che ci interessa (se avessimo bisogno della massima precisione, premendo il pulsante "Frame..." potremo inserire i valori numerici espressi in millimetri per un posizionamento corretto della griglia nella zona da scandire). Una volta decisa la zona che ci interessa, tramite il pulsante "Zoom..." potremo verificare se è tutto corretto oppure intervenire ancora ridimensionando o creando un rettangolo ancora più piccolo per un successivo zoom; per acquisire definitivamente l'immagine non ci resta che decidere a quanti DPI la vogliamo eseguire e se desideriamo che sia più chiara o più scura rispetto alla norma (tramite "Color Corr").



BetaScan: la configurazione.

Decisamente molto utile è l'aggiornamento in tempo reale delle dimensioni finali (espresse in byte) dell'immagine acquisita sia mentre si ridimensiona il rettangolo rosso, sia quando si aumentano i DPI, sia quando si seleziona il colore piuttosto che il bianco e nero che i toni di grigio.

Premiamo il pulsante "Scan File" e lo scanner inizierà il processo di scansione, che durerà di più rispetto alla preview soprattutto se usiamo 300 o più DPI e la modalità colore; l'immagine risultante sarà salvata sul disco secondo le opzioni da noi scelte in formato JPEG (con relativa compressione) o ILBM. La velocità della preview e della scansione sono buone; per una preview in bianco e nero di un foglio A4 bastano 13 secondi (con un Epson GT5500 SCSI usato per la prova), per una scansione a 300 DPI e relativo salvataggio in ILBM 28 secondi, per una preview a colori 15 secondi mentre per una scansione a colori (con i medesimi parametri di prima) 90 secondi (escluso il save su disco).

Tenete presente che un foglio A4 a colori (24 bit) occupa la bellezza di circa 26 MB di dati grezzi, il che vuol dire che c'è stato un trasferimento dati di circa 300 KB/s (con una scheda Oktagon 2008 ZorroII); considerate che con i driver originali dello scanner, su un Celeron300 con scheda Adaptec 2940UW (una delle migliori su PC), l'anteprima appare in 12 secondi, mentre la scansione in 60 secondi.

Un'altra funzione molto utile (e spesso utilizzata dai possessori di scanner) è la possibilità di effettuare fotocopie; come ogni buon programma che si rispetti anche BetaScan ha questa funzione: come abbiamo visto prima, solo la zona delimitata dal rettangolo rosso sarà fotocopiata e come per una scansione normale possiamo decidere DPI, luminosità, colore, toni di grigio e bianco e nero. Inoltre abbiamo la possibilità di creare fotocopie multiple del medesimo originale (se si utilizza il programma TurboPrint non deve essere selezionato il gadget "HP LaserJet Compatible" anche se la propria stampante laser è effettivamente compatibile LaserJet; è da premere solo nel caso si utilizzino i driver standard di sistema); premendo il pulsante

Scanner supportati da BetaScan

Apple SCANNER II

SnapScan 300, 310, 600 and 1236s
Vuego 310s
Acer 310s, 610s and 620s

CanoScan 300, CanoScan 600

Epson GT, Epson Perfection

HP ScanJet 6300C
(lo stesso driver dovrebbe funzionare anche con: ScanJet - ScanJet + - ScanJet IIp - ScanJet IIc - ScanJet IIcx - ScanJet 3p - ScanJet 3c - ScanJet 4c - ScanJet 4p - ScanJet 5p - ScanJet 4100C - ScanJet 5100C - ScanJet 5200C - ScanJet 6100C - ScanJet 6200C - ScanJet 6300C)

Microtek Scanmaker E2,E3,E6,35t,III,IISP,IIHR,IIG,II,600Z,600G

Mustek ScanExpress 12000SP - Mustek Paragon 1200 A3 PRO - Mustek ScanExpress 12000SP Plus - Trust SCSI Connect 19200 - Mustek Paragon 600 II CD - Mustek Paragon MFS-6000CX- Mustek Paragon MFS -12000CX - Mustek ScanMagic 9635S

Paragon MFS-6000CX - Paragon MFS-12000CX -Paragon MSF-6000CZ - Paragon 600 II CD-Paragon MFC-600S -Paragon MFC-800S - Paragon 800 II SP - Paragon MFC-8000CZ - Paragon MFC-6000CZ - Paragon MFS-6000SP - Paragon MSF-6000SP - Paragon MFS-8000SP - Paragon MSF-8000SP - Paragon MFS-1200SP - Paragon MFS-12000SP - Paragon MSF-12000SP - Paragon 1200 III SP (come ScanExpress 12000SP) - Paragon 1200 A3 PRO - Paragon 1200 SP PRO (chiamato anche 1200 A4 PRO)

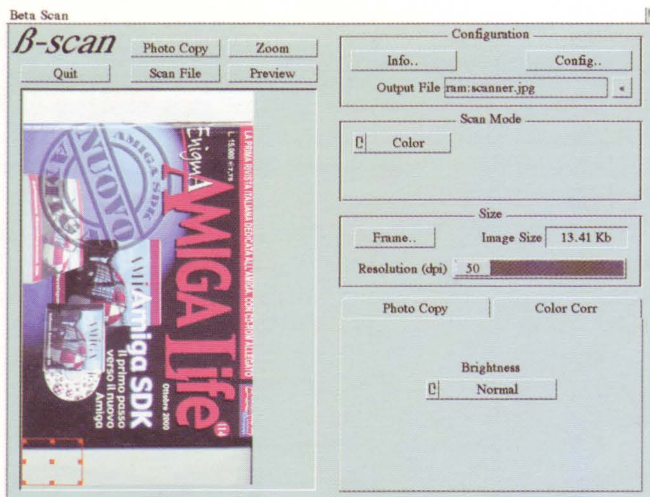
ScanExpress 6000SP - ScanExpress 8000SP - ScanExpress 12000SP - ScanExpress 12000SP Plus - ScanExpress 24000SP - ScanExpress A3 SP

- ScanMagic 600 II SP - ScanMagic 9636S - ScanMagic 9636S Plus

Paragon 600 II N
Trust Imagery 1200 SP - Trust Imagery 4800 SP - Trust SCSI Connect 19200 (rimarchiato ScanExpress 12000SP) - Trust SCSI Connect 19200 Excellence (rimarchato ScanExpress 12000SP Plus)

Scanner non supportati da BetaScan

HP ScanJet 4s, ScanJet 4si, ScanJet 5s, Network ScanJet5, ScanJet 3200C, ScanJet 3300C, ScanJet 4200C



BetaScan: esempio di anteprima a colori.

"PhotoCopy" si darà il via alla copia.

Per concludere, il giudizio non può che essere buono; BetaScan ha tutto quello che deve avere un programma per scanner e implementa le funzioni richieste dalla maggior parte degli utenti.

Consideriamo inoltre che è modulare e quindi nuovi driver possono essere creati senza problemi, è molto stabile (durante la recensione non ha avuto il minimo segno di "cedimento") ed è molto semplice da utilizzare; se poi consideriamo che tutto ciò è gratis ed è costantemente aggiornato dal maggio del 1998, è una ottima alternativa ai prodotti commerciali.

L'unico problema riscontrato riguarda il multitasking; pur utilizzando uno scanner SCSI, durante la preview e la scansione il computer rimane utilizzabile, anche se con un minimo rallentamento generale, ma soprattutto il pulsante di "Stop" sembra non funzionare (non si riesce ad interrompere e bisogna aspettare il termine della preview/scansione).

Da segnalare che con la versione 3 di FxScan (di cui parliamo a parte) ci sarà il supporto diretto per i device di BetaScan; tutto ciò per confermare l'ottima qualità del prodotto. ■

ScanTrax

di Alessandro Gerelli

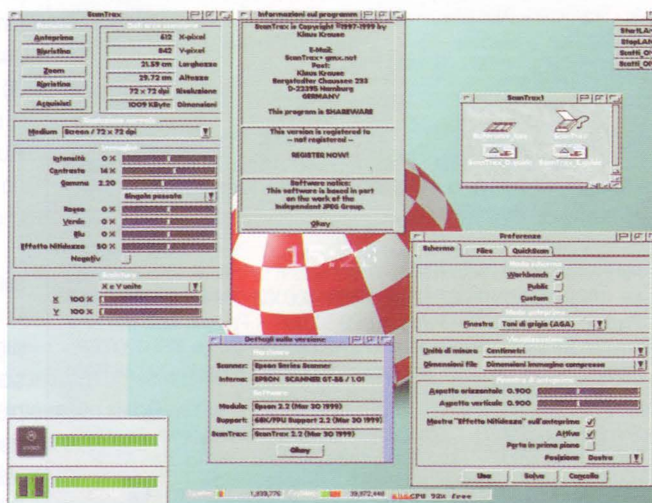
Eccoci di nuovo a parlare di un prodotto prelevabile direttamente da Aminet; però, a differenza di BetaScan, non è gratuito bensì shareware (la registrazione costa 30 marchi) e supporta solo due marche di scanner (anche se tra le più diffuse); Hewlett-Packard ScanJet e Epson GT (vedere riquadro per l'elenco degli scanner compatibili e delle interfacce SCSI testate).

Il programma ha diverse caratteristiche interessanti come la possibilità di salvare le immagini in PNG, JPEG, TARGA e ILBM, ha una porta Arexx, il supporto per il sistema di correzione del colore ICS, per le schede PowerUP ed è completamente localizzato in italiano.

L'installazione procede senza troppi problemi e guida l'utente nella scelta delle librerie di supporto più adatte al proprio sistema (020, 020+fpu, PowerPC e WarpOS), il driver per il proprio scanner e ricerca automaticamente l'ID dello stesso una volta indicato il device relativo alla scheda SCSI a cui è connesso.

Una volta eseguito, il programma apre una finestra sullo schermo del Workbench (se non configurato diversamente) in cui sono presenti i pulsanti per l'anteprima, lo zoom e la scansione oltre a dei cursori per la correzione manuale del colore (luminosità, contrasto, gamma, nitidezza e le tre componenti separate, rosso/verde/blu).

Come sempre, procediamo dal menù "Progetto/Versione..." per verificare se durante l'installazione abbiamo fornito il device SCSI corretto e se lo scanner sia



ScanTrax: il programma con tutte le finestre aperte.

Scheda prodotto

ScanTrax 2.2
Produttore: Klaus Krause
Disponibile presso: Aminet
Prezzo: 30 marchi

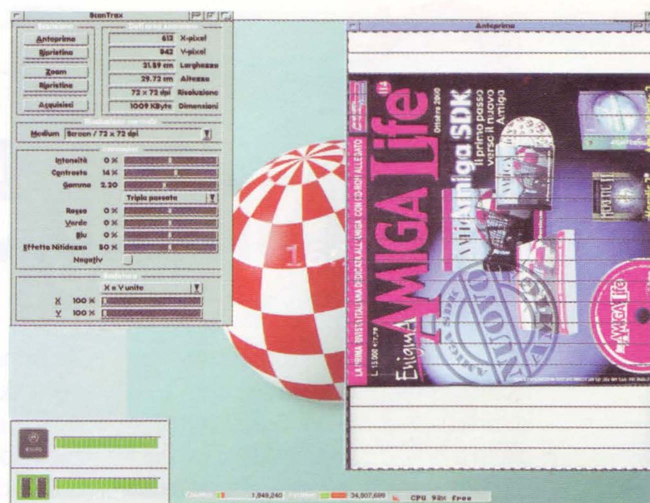
stato trovato e riconosciuto automaticamente dal programma (come mostrato anche in figura). Passiamo ora al menù "Preferenze", e vediamo quali possibilità di configurazione ci offre ScanTrax: come detto precedentemente, possiamo aprire la finestra principale su uno schermo autonomo, mostrare l'anteprima in toni di grigio o a colori, cambiare l'unità di misura e selezionare in che formato grafico salvare le nostre immagini.Procediamo ad una prova "su strada" del programma; una volta premuto il pulsante "Anteprima", la meccanica dello scanner farà il proprio dovere e dopo alcuni secondi si aprirà un'ulteriore finestra con la preview; già da subito si nota che il programma è il più lento dei tre provati in questo speciale. Ciò è probabilmente dovuto al fatto che l'anteprima è acquisita comunque ad una risoluzione (in DPI) molto elevata o comunque maggiore rispetto agli altri due programmi; purtroppo questo valore non è personalizzabile (e nemmeno si sa quale sia) e quindi si ottengono buone anteprime (come in figura) ma a scapito di una bassa velocità di elaborazione (per ottenere una preview a colori di una pagina A4 passano ben 45 secondi su un Motorola 68040 con scheda WarpEngine, di cui solo 16/18 utilizzati dalla meccanica dello scanner per percorrere l'interna lunghezza del foglio; veramente un po' troppi per una semplice anteprima). Inoltre, se possedete la versione non registrata, l'anteprima così come la scansione vera e propria conterrà delle linee orizzontali nere; il programmatore ha quindi pensato di farvi testare il programma senza limitazioni di tempo o di dimensioni di immagine, ma ha introdotto questo fastidioso artifizio che non pregiudica però il funzionamento vero e proprio del programma (ovviamente una immagine "sporca" di righe nere non è utilizzabile e ciò dovrebbe indurre l'utente a registrarsi nel caso fosse realmente intenzionato all'uso).

Come per gli altri programmi, una volta che appare a video l'immagine di anteprima, dobbiamo selezionare la zona che ci interessa; con ScanTrax purtroppo non ci sono i riferimenti nei quattro angoli del rettangolo di scansione e quindi bisogna avvicinarsi lentamente ad uno dei bordi e controllare quando il puntatore del mouse cambia forma: solo in quel momento è possibile premere il tasto sinistro del mouse e "trascinare" il bordo verso la zona che ci interessa. Anche in questo caso, per la scansione finale possiamo scegliere di cambiare la luminosità, il contrasto e il parametro gamma; abbiamo inoltre la possibilità di dosare diversamente i tre colori fondamentali (rosso, verde e blu) ed effettuare una scansione negativa dell'immagine. La scelta dei DPI, invece, non è immediata come negli altri programmi; non è possibile scegliere "al volo" uno o due valori (uno per x e uno per y) di DPI ma bisogna necessariamente sceglierli da una lista (altri elementi si possono facilmente aggiungere a questa, ma reputiamo si debbano fare troppi clic di mouse per selezionare valori di DPI precedentemente mai utilizzati).

Una volta selezionata la zona, possiamo effettuare uno zoom tramite pulsante omonimo mentre con il pulsante "Ripristina" si ritorna ad una situazione precedente di anteprima o zoom.

Come abbiamo già detto in precedenza, il programma non sembra proprio brillare per velocità; se per un'anteprima di una pagina A4 ci vogliono 45 secondi, per una scansione in bianco e nero a 300 DPI sono necessari oltre 60 secondi per la sola scansione (più quelli necessari per generare il file su disco, che avviene anch'esso in modalità molto lenta) mentre per una scansione a 24 bit occorrono quasi 180 secondi per la sola scansione (da notare, tra l'altro, che durante l'installazione era stato selezionato l'uso di buffer di ben 3 MB): decisamente troppi, considerati i tempi degli altri due programmi in prova.

Il giudizio finale non può che essere un appena sufficiente; in effetti il programma potrebbe meritarsi un giudizio buono se fosse più veloce, ma stando così le cose non vediamo quali possano essere i motivi che inducano una persona ad utilizzarlo al posto di BetaScan, che è freeware e molto più veloce (per non parlare del fatto che supporta molti più scanner). Dalla sua ScanTrax ha diverse opzioni interessanti; opzioni, però, che in parte danno risultati identici all'uso di BetaScan più un programma come PersonalPaint (inserito qualche mese fa nel CD di Enigma Amiga Life); considerando il fatto che la registrazione costa 30 marchi, ne suggeriamo l'acquisto solo nel caso si avesse particolarmente bisogno di una opzione non presente in BetaScan (per esempio il supporto delle schede con PPC o della porta Arexx) o non si vogliano spendere oltre 150 mila lire per un prodotto commerciale come ScanQuix.



canTrax: esempio di anteprima.

Scanner supportati da Scan Trax

Hewlett-Packard ScanJet: IIc, IIcx, 3p, 4c, 3c, 4p, 5p, 6100C, 6200C, 6250C

Epson Scanner GT: GT5000, GT5500, GT6500, GT7000, GT8000, GT8500, GT9000,...

Nota: essendo il programma del Marzo 1999, probabilmente supporta anche altri modelli di queste due marche usciti in seguito all'ultima release del programma.

Schede SCSI testate

GVP series II gvpscsi.device (Version 4.5)
A3000/4000T scsi.device
FastLaneZ3 z3scsi.device (Version 5.1034) (con la versione 8.5 pare non funzionare)
Blizzard 1230 IV 1230scsi.device (Version 8.2)
Macrosystem Warpengine warpdrive.device (Version 40.66)
PowerUP-board cybppc.device (Version 44.38)
Oktagon 2008 2nd.scsi.device (Version 109.3)

ScanQuix 5.3

di Alessandro Gerelli

Concludiamo il nostro speciale con la recensione del programma "principe" per la gestione degli scanner; ScanQuix. Nato diversi anni fa, è stato un prodotto sempre supportato fino a giungere alla versione corrente 5.3 (riportata sul CD; in realtà il programma stesso risulta essere una versione 5.1); ScanQuix si pone come scanner-driver per tutti i programmi che intendano interfacciarsi con i device che mette a disposizione: come paragone potremmo pensare a ScanQuix come l'equivalente di TurboPrint per le stampanti.

Richiede almeno il Workbench 3.0, uno 020, circa 6 MB di spazio libero su disco e parecchia memoria RAM (le immagini acquisite occupano molto spazio!); consigliati ovviamente una scheda grafica e un driver di stampa a 24 bit per ottenere il meglio. Lo scanner dovrà essere collegato a una interfaccia SCSI, oppure ad una scheda parallela o seriale; in questi ultimi due casi è necessario possedere uno scanner Epson (parallelo o, in opzione, seriale) in quanto solo con tale driver è possibile collegare lo scanner alla parallela di Amiga (tramite cavo speciale) o alla seriale: nel caso si possieda una scheda IOBlix, è possibile utilizzare anche la serie Paragon xxxxCP (scanner paralleli) collegandoli direttamente alla scheda con il cavo fornito in dotazione allo scanner (in tutti gli altri casi, non utilizzate mai i cavi forniti con gli scanner paralleli in quanto funzionano solo su PC e potrebbero danneggiare il vostro Amiga).

Il programma viene venduto su CDROM (su cui occupa circa 100 MB) e l'installazione è sempre guidata dall'ottimo installer Commodore; ci verrà richiesto quale processore possediamo per copiare librerie ottimizzate (è supportato anche il PowerPC), quale scanner possediamo, per quali programmi di terze parti copiare appositi driver in modo tale da permette una scansione tramite Scanquix direttamente all'interno di tali programmi (sono supportati ADPro, DPaintV, ImageFX, PageStream, Photogenics, PPaint), ed infine l'installazione di FxScan (vedere il riquadro per gli aggiornamenti su tale





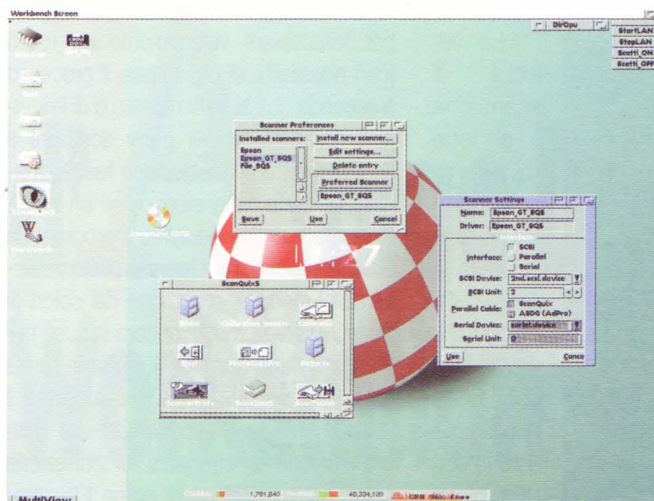
Scheda prodotto

ScanQuix 5.3

Produttore: Andreas Günther/RBM Computertechnik - http://www.rbm.de

Distributore: VirtualWorks - http://www.virtualworks.it

Prezzo: 159.000 lire (aggiornamento da 3.x: 107.000 lire)


ScanQuix: selezione scanner.



ScanQuix: finestra principale.

programma).

Una volta installato, si dovrà procedere alla configurazione mediante programma ScannerPrefs; qui andrà selezionato il driver adatto al vostro scanner e si potranno utilizzare più driver contemporaneamente (per esempio, novità di questa versione è il driver per uno scanner virtuale chiamato "File" che vi permetterà di usare il programma per caricare immagini e agire su di esse come si trattasse di uno scanner vero e proprio): il singolo driver poi andrà configurato per segnalare al programma a quale porta è collegato (SCSI, parallela, seriale o IOBlix a seconda del driver).

Fatto questo, si potrà lanciare il programma vero e proprio che aprirà una finestra sullo schermo del Workbench (se non diversamente specificato nelle opzioni): in questa finestra appariranno, sotto forma di piccole diapositive (dimensionabili a piacere), le varie immagini che andremo ad acquisire con il programma e si potrà accedere alla finestra di scansione, tramite pulsate "Scan", o caricare un file, tramite pulsante "Open file".

Con estrema semplicità, la finestra di acquisizione vi mette a disposizione tutto ciò che vi serve; nella zona denominata "Scan Area" avrete la possibilità di impostare manualmente le misure dell'area di scansione (e cosa non presente negli altri programmi, tramite il pulsante "Find" potrete demandare a ScanQuix la ricerca della zona da acquisire; funziona ottimamente se lo sfondo è completamente bianco e vi è un elevato contrasto con l'immagine che ci interessa), potrete impostare i parametri di scansione (DPI, bianco e nero, toni di grigio e colori), la correzione dei colori, generare un'anteprima ed eseguire la scansione vera e propria.

La finestra di anteprima si potrà dimensionare a piacere, e tramite quattro pulsanti che si trovano sulla barra di destra

FxScan 3.0

Incluso nel CDROM di ScanQuix è presente una versione SE (Special Edition) di FxScan, programma che abbiamo già recensito tempo fa su queste stesse pagine; da un comunicato diffuso dagli autori di FxScan alcune settimane fa, si viene a conoscenza che la versione presente su questo CD non viene più supportata in quanto il produttore di ScanQuix non avrebbe pagato le licenze per i numeri seriali forniti agli acquirenti del loro programma.

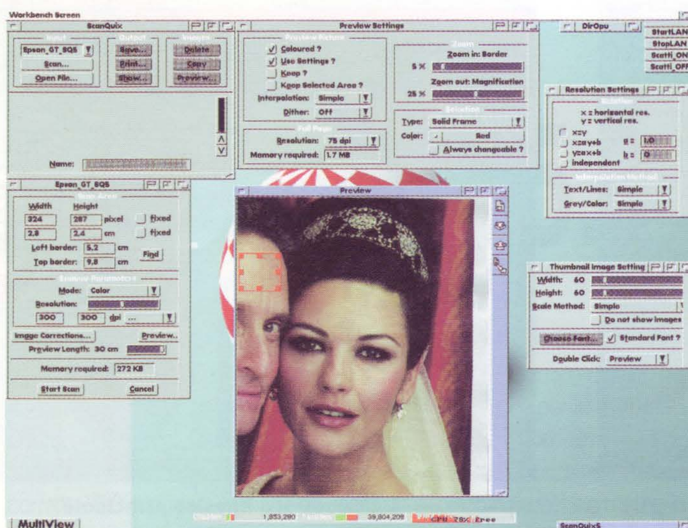
Dopo alcuni giorni, un nuovo comunicato annunciava l'uscita di una rinnovata versione 3.0, con supporto per l'OCR (riconoscimento automatico dei caratteri, per una conversione in formato testo di un documento) e utilizzante i driver di BetaScan; lo recensiremo in uno dei prossimi numeri.

Scanner supportati da ScanQuick

Artec_A6000Plus - Epson_GT - File - Artec_A6000 - Artec_AM_12S - Artec_AT - CanoScan_2700F - CanoScan_FS2710 - HP_ScanJet - Paragon_1200SP - Paragon_1200 - Paragon_600IISP - Paragon_600SP - Paragon_600 - Paragon_800IISP - Paragon_800SP - ScanExpress_12000SP - ScanExpress_1200CP - ScanExpress_6000SP - ScanExpress_600CP - UMAX_Astra_1200S - UMAX_Astra_1220S - UMAX_Astra_2400S - UMAX_Astra_610S - UMAX_PowerLook_II

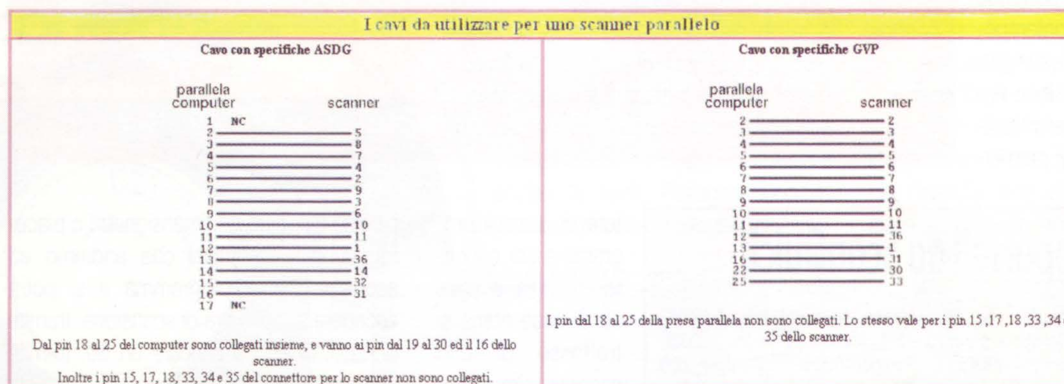
Note:

- Con i CanoScan Film assicurarsi di rimuovere le diapositive, altrimenti all'accensione lo scanner entra in errore e non viene riconosciuto da ScanQuix.
- Lo scanner Artec AM-12S non può essere utilizzato per i primi due minuti dopo l'accensione; quindi un rescan della catena SCSI è d'obbligo perché venga riconosciuto dal controller e quindi anche da ScanQuix.
- Gli scanner Mustek ScanExpress 600 e 1200 CP possono essere collegati ad Amiga tramite interfaccia IOBlix; bisogna assicurarsi di aver installato almeno la versione 37.5 dei driver della scheda (presenti sul CDROM di Scanquix): inoltre il puntatore del mouse non si muoverà durante la scansione, non è garantito il funzionamento di una eventuale stampante collegata in cascata allo scanner e potrebbero esserci problemi di immagini distorte utilizzando risoluzioni maggiori di 300 DPI su Amiga non veloci.
- Gli scanner Mustek Paragon 800 II SP effettuano scansioni molto lente sopra i 200 DPI con alcuni controller; è un problema noto dello scanner.
- Lo scanner Mustek ScanExpress 12000SP non è supportato da ScanQuix, dato che ci sono alcuni problemi con particolari configurazioni hardware; è comunque presente sul CD-ROM il relativo driver per venire incontro agli utenti che già ne possedessero uno (è utilizzabile solo a basse risoluzioni, e tutto dipende dal controller in vostro possesso).



ScanQuix al lavoro: preview e finestre di configurazione.

è possibile zoomare avanti e indietro nella zona racchiusa dal rettangolo rosso (area di scansione); il programma fa un elevato uso di multitasking, tanto che se durante l'anteprima chiudiamo la finestra, la preview si interrompe immediatamente per poi ricominciare da dove si era interrotta nel caso decidessimo di continuare: inoltre, le opzioni di anteprima (possibilità di averla a colori piuttosto che in toni di grigio, il metodo di interpolazione, la retinatura, la risoluzione in DPI della sola anteprima e altri parametri) vengono attivate in tempo reale senza nemmeno dover premere il pulsante "OK"... veramente molto utile per capire immediatamente come le nostre scelte influenzeranno l'immagine finale (da notare, inoltre, che l'anteprima viene mostrata man mano che la meccanica dello scanner si sposta: non dobbiamo quindi attendere la fine per capire se abbiamo errato).



Schema di collegamento scanner Epson paralleli.

La velocità di scansione è di tutto rispetto; un'anteprima viene mostrata in circa 10 secondi, mentre una scansione in bianco e nero (a 300 DPI) di un foglio A4 impiega 35 secondi e una a colori (24 bit) circa 90 secondi; ogni singolo driver di scanner ha comunque le proprie opzioni che permettono di utilizzare una modalità più lenta (per esempio con gli Epson, per evitare che il carrellino interno si fermi troppo spesso) o di effettuare la scansione in tre passate.

Una volta acquisita l'immagine, essa verrà visualizzata sotto forma di diapositiva nella finestra principale; da qui potremo vederne una bozza (magari sullo schermo del Workbench e a pochi colori) oppure mostrarla in tutto il suo splendore su uno schermo separato (gestito da scheda grafica, per esempio): ovviamente si potrà anche stampare e soprattutto salvare in IFF o JPEG.

Tra i programmi accessori, troviamo anche "Eject" per permettere a chi possiede un film scanner di espellere le diapositive automaticamente, PhotoCopy per fotocopiare velocemente un foglio (con possibilità di ottimizzare il processo a seconda che si tratti di testo o di immagini), ScanToDisk per poter acquisire e salvare direttamente su disco fisso immagini di elevate dimensioni o con un elevato numero di DPI ed infine il programma Calibratix per poter creare profili da utilizzare nel menù di correzione dei colori di ScanQuix. Calibratix è ancora incluso per gli utenti della versione 4.x, ma in realtà dalla versione 5.x ScanQuix supporta il nuovo metodo (indipendente dai programmi che lo sfruttano) di correzione colori nato su Amiga di nome ICS (presente sul CD-ROM, ma da installare a parte in quanto non di proprietà della RBM): in generale, tramite questi programmi di calibrazione, si stampano almeno due immagini di test (una a colori e una in toni di grigio) e le si acquisisce tramite scanner in modo tale che il programma riconosca come la combinazione scanner/stampante gestisce i colori fondamentali (spesso vi sarete accorti che alcuni colori acquisiti sono diversi di come vengono stampanti).

Il giudizio finale sul programma ScanQuix è quindi ottimo; facile da usare, molto potente e, con il metodo ICS di creazione di profili monitor/stampante/scanner, anche molto professionale: senza ombra di dubbio, mantiene negli anni la palma d'oro di miglior programma per la gestione di scanner.

Probabilmente l'unica nota dolente è il prezzo; il distributore italiano, o direttamente la casa produttrice, potrebbe fornire una soluzione integrata ScanQuix - TurboPrint (magari con versioni speciali o personalizzate dei rispettivi programmi) per permettere ai clienti di venire in possesso di un'ottima accoppiata di prodotti ad un costo ridotto.

d'Amiga Developer Workstation

di Massimo Tantignone

Già da qualche mese è in vendita a livello mondiale il d'Amiga, la piattaforma hardware ufficiale di Amiga Inc. dedicata al Software Development Kit. Si tratta di un prodotto rivolto non agli utenti finali, bensì alla comunità di sviluppatori che ha deciso di cominciare da subito ad esplorare le caratteristiche del futuro sistema operativo di Amiga.

Come è noto ai lettori di Amiga Life, il primo SDK di Amiga Inc (recensito in queste pagine nel numero di ottobre) è stato concepito per funzionare sotto Linux su piattaforma x86. Il supporto di tale architettura hardware, in virtù della sua vasta diffusione, ha permesso ad Amiga di raggiungere il maggior numero possibile di sviluppatori potenziali: al giorno d'oggi, infatti, quasi tutti si ritrovano in casa un PC IBM compatibile, a volte per scelta, più spesso per necessità.

Tuttavia, tra chi vorrebbe dedicarsi alla programmazione sotto il nuovo ambiente Amiga ci sono comunque molti - in gran parte utenti di Amiga Classic - che fino ad oggi hanno saputo fare a meno di un PC, e si trovano ora sprovvisti dell'hardware necessario per utilizzare l'SDK. E' per tener conto delle esigenze di questi ultimi che Amiga ha deciso di commercializzare un sistema specificamente dedicato al suo kit di sviluppo, dotato di equipaggiamento adatto a sfruttarne le possibilità.

La dotazione di connettori del d'Amiga è quella tipica dei PC dell'ultima generazione. Notare le due prese VGA offerte dalla scheda grafica Matrox G400 Dual Head.

Arriva il d'Amiga

Lo scorso luglio, poco tempo dopo averne stabilito le specifiche in via definitiva, Amiga Inc. ha finalmente annunciato la disponibilità della piattaforma di sviluppo. Ad essa è stato conferito il nome "d'Amiga", forse per sottolineare come non si tratti di un computer Amiga, ma piuttosto di un sistema che serve a sviluppare (d = develop) software per la futura piattaforma Amiga.



Difficilmente si potrebbe confondere questo computer con un PC qualsiasi.

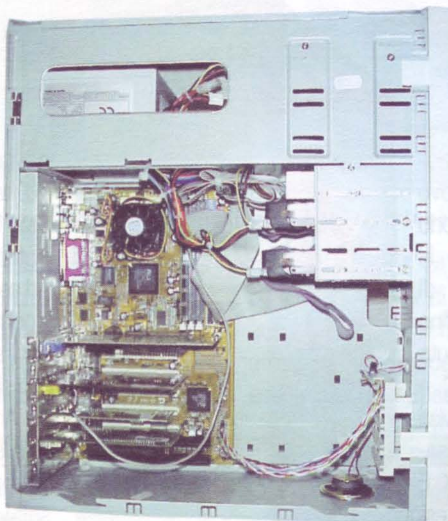
Il d'Amiga non è assemblato e venduto direttamente da Amiga Inc, che da sempre afferma senza ambiguità di voler essere unicamente una casa di software; della sua commercializzazione si occupano invece diverse ditte selezionate in varie parti del mondo, ognuna delle quali agisce da distributore pressoché esclusivo per la sua zona. La distribuzione ufficiale del d'Amiga in Europa è toccata alla ditta tedesca KDH Datentechnik, e di conseguenza è proprio da essa che proviene la macchina recensita in questo articolo.

Il primo approccio con il sito di KDH

Scheda prodotto

d'Amiga Developer Workstation
Produttore: Amiga Inc.
Disponibile presso:
KDH Datentechnik,
http://www.kdh-datentechnik.com
Prezzo: 2098 marchi tedeschi

non è stato dei più incoraggianti, essendo quest'ultimo quasi completamente in lingua tedesca: esiste una sezione in inglese, ma non sembra aggiornata come quella principale e in effetti l'impressione è che questa ditta sia stata, in un certo senso, colta impreparata a svolgere il suo nuovo ruolo di distributore europeo, avendo precedentemente operato per lo più solo nel mercato tedesco. Tuttavia non è particolarmente difficile individuare il link relativo al d'Amiga sulla pagina iniziale del sito, e partendo da esso arrivare in pochi passaggi ad una descrizione del prodotto scritta fortunatamente in inglese.


Nel d'Amiga c'è parecchio spazio per ulteriori espansioni.

Tra le informazioni riportate sul sito non appare alcuna menzione di un rivenditore locale per l'Italia, e KDH stessa, interrogata a riguardo, ha confermato che attualmente non ne esiste uno. Questo non costituisce un grave problema, poiché KDH effettua consegne via corriere su tutto il territorio europeo, e grazie all'Unione Monetaria l'unico vero inconveniente risultano essere le spese di spedizione.

In tutte le comunicazioni via e-mail il personale di KDH si è rivelato molto cortese e disponibile, dimostrando efficienza e professionalità. Il d'Amiga ci è arrivato tramite UPS cinque giorni dopo averlo richiesto.

Evidentemente Amiga Inc non ha (ancora?) fornito ai distributori materiale da imballaggio specifico, poiché il d'Amiga è stato spedito in uno scatolone su cui spicca la scritta "A1200HD"...

L'esterno

L'aspetto esterno del d'Amiga venduto da KDH Datentechnik è piuttosto gradevole. Il sistema è contenuto in un case tower di medie dimensioni (18,5x46,5x41,5) dalla linea molto pulita e "classica". L'estetica del case è inoltre abbellita da due enormi adesivi raffiguranti la palla Boing con il logo "Amiga" sovraimpresso, applicati alle due pareti laterali; un terzo Boing, più piccolo, fa bella mostra di sé sul frontale.

Va sottolineato a questo proposito che ogni distributore di d'Amiga ha probabilmente la facoltà di personalizzare la macchina con il proprio case, quindi non è detto che quello descritto si debba necessariamente considerare il look "ufficiale" del sistema.

Le uniche due periferiche accessibili dal pannello frontale sono il lettore CD e il floppy drive; sono presenti altri due alloggiamenti da 5.25" e altrettanti da 3.5" utilizzabili per successive espansioni come DVD, masterizzatori, tape streamer, drive Zip/Jaz o semplicemente ulteriori hard disk. Il retro del case ospita tutti i connettori tipici dei PC: alimentazione, mouse e tastiera (in standard PS/2), USB, VGA, audio, joystick, seriali e parallela.



KDH Datentechnik spedisce insieme al d'Amiga tutto il necessario per reinstallare Red Hat 6.1. L'SDK non entrava nell'inquadratura, potete comunque ammirarlo sul numero 114 di EAL.

Il mouse allegato al d'Amiga è un semplice modello a due tasti privo di marca. Quanto alla tastiera, KDH è purtroppo in grado di fornirne solo una con layout tedesco, ma offre la possibilità di scalarla dal prezzo in modo da evitare una spesa inutile; si può poi acquistare una tastiera adatta alla propria lingua presso un qualsiasi rivenditore PC.

L'interno

Veniamo ora alla dotazione hardware vera e propria del d'Amiga. La scheda madre del computer è una Gigabyte GA-5AX di tipo socket 7, che permette di montare CPU fino a 550 MHz (overclock escluso) e RAM fino a 768 MB in moduli DIMM. Il controller integrato a due canali supporta quattro periferiche EIDE e la dotazione di slot di espansione è abbastanza tipica: 1 AGP (66 MHz), 5 PCI (33 MHz) e 2 ISA.

Il processore scelto da Amiga Inc. è un AMD K6-2 a 500 MHz, e la scelta non sorprende, vista la comprensibile allergia della comunità Amiga al nome "Intel". Nel complesso si tratta di un processore dalle prestazioni più che dignitose (per gli standard PC...) e dal prezzo contenuto, essendo sul mercato già da qualche tempo; la sua adozione da parte di Amiga rappresenta sicuramente un buon compromesso tra velocità e costo.

La RAM montata di serie sul d'Amiga ammonta a 128 MB; KDH offre l'opzione di raddoppiare tale quantità con un sovrapprezzo di 349 marchi.



Poiché Amiga Inc ha formato un'alleanza strategica con Matrox, grazie alla quale - tra le altre cose - il futuro Amiga DE (Digital Environment) potrà usufruire di driver particolarmente ottimizzati per i chipset grafici prodotti da questa ditta, appare del tutto naturale che la scheda grafica montata sul d'Amiga sia una Matrox G400. Meno chiaro è invece il motivo per cui sia stato scelto il modello Dual Head, che consente di visualizzare due output distinti su monitor differenti: un'ipotesi ragionevole è che il supporto di questa feature sia previsto come parte integrante di Amiga DE.

Il d'Amiga monta di serie una G400 AGP dotata di 16 MB di memoria video, ma con un sovrapprezzo di 139 marchi è

possibile richiedere una scheda con 32 MB. A meno che si intenda destinare il computer ad un uso ludico intensivo, comunque, non c'è un grande vantaggio nell'esercitare questa opzione.

Per quanto riguarda il sonoro Amiga Inc non ha certo lesinato sulla qualità: la scheda audio montata sul d'Amiga è infatti nientemeno che una SoundBlaster Live!, attualmente la serie più pregiata nel catalogo Creative. A questa scheda possono essere connessi ben quattro altoparlanti in modo da ottenere un effetto "surround"; di nuovo, ciò fa ben sperare che Amiga DE saprà trarre vantaggio da questa possibilità.

Un ulteriore slot PCI è occupato dalla scheda Ethernet, al momento un requisito obbligatorio per l'installazione dell'SDK. Si tratta di una Surecom EP-320X-R, benché nel suo annuncio originale Amiga Inc citasse invece una Linksys NC100: evidentemente si tratta di due schede equivalenti, e forse quella scelta da KDH è risultata più facilmente reperibile in Germania, o semplicemente meno costosa.

Completano l'equipaggiamento standard del d'Amiga un hard disk IDE della capienza di 10 GB, un lettore CD-ROM 48x e l'immancabile floppy drive.

KDH offre comunque la possibilità di apportare modifiche alla configurazione di base; oltre alle opzioni già menzionate si può per esempio richiedere l'installazione di un secondo hard disk, oppure di un controller SCSI.

Ciò che invece non può essere richiesto, pena la perdita del diritto al supporto sviluppatori di Amiga Inc, è la sostituzione del processore o delle schede AGP/PCI: questi aspetti della configurazione devono restare identici per ogni d'Amiga venduto. Ovviamente ciò non impedisce all'acquirente di effettuare in seguito la modifica per conto proprio, ma chi dovesse decidere di seguire questa strada lo farebbe a suo rischio e pericolo. Sviluppatore avvisato...

Il software

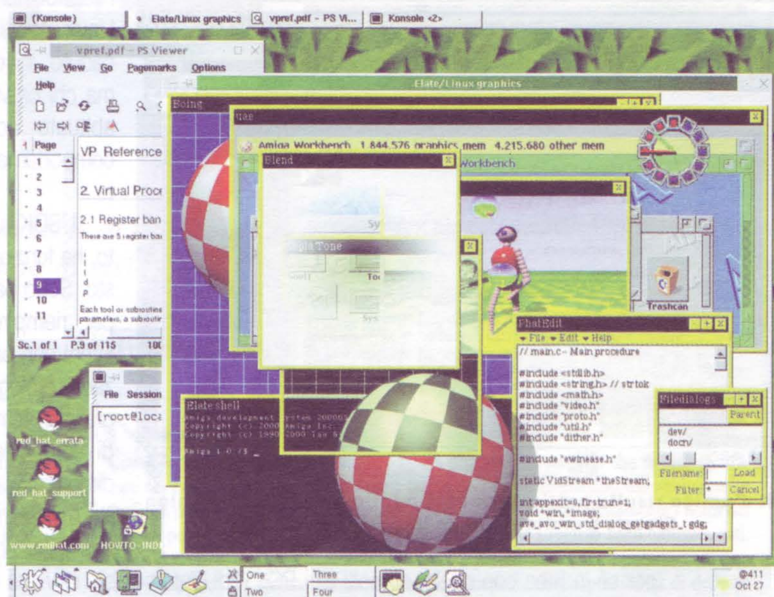
Il d'Amiga viene venduto con preinstallata la distribuzione di Linux Red Hat 6.1. Non si tratta di una versione recentissima, ma questa scelta si è resa necessaria a causa di un bug che affligge le release successive di Red Hat, nonché quelle di molte altre distribuzioni, e che impedisce il corretto funzionamento dell'SDK. In ogni caso Red Hat 6.1 è perfettamente adeguata ai fini della programmazione sotto l'ambiente di sviluppo Amiga, e chi volesse a tutti i costi provare altre distribuzioni troverà sul capiente hard disk del d'Amiga spazio più che sufficiente per installarne un certo numero.

Nonostante Red Hat 6.1 venga preinstallata dal rivenditore, nella confezione del d'Amiga sono compresi un CD-ROM e un floppy disk che permettono di rieseguire l'installazione in caso di necessità. In effetti molti vorranno fare ciò immediatamente, poiché per qualche ragione KDH ha deciso di installare Linux in modalità testo, senza l'avvio automatico dell'ambiente grafico X Window... richiesto per l'utilizzo dell'SDK!

Gli utenti Linux esperti spesso preferiscono non avviare X automaticamente e lavorare per la maggior parte del tempo con un'interfaccia a caratteri, ma in questo caso l'ambiente grafico è sempre necessario (ammesso che si utilizzi il d'Amiga per lo scopo a cui è destinato) e quindi una simile decisione non sembra avere molto senso. Fortunatamente l'installazione di Red Hat 6.1 è abbastanza semplice ed intuitiva e non richiede più di una ventina di minuti nel caso peggiore, qualora cioè si decida di installare tutti i pacchetti (scelta consigliata, vista la capienza dell'hard disk).

Può essere utile reinstallare Linux anche per modificare il partizionamento dell'hard disk; infatti KDH lo dedica interamente a Red Hat 6.1, mentre sarebbe preferibile lasciare dello spazio vuoto in vista della possibile futura installazione di altri sistemi operativi - tra cui, verosimilmente, anche lo stesso Amiga DE.

L'altro software allegato al d'Amiga è, ovviamente, l'SDK, che a differenza di Linux non è preinstallato, bensì confezionato nella scatola di cartone sigillata con cui viene venduto anche separatamente.



Ecco l'SDK in azione sotto Red Hat 6.1. Nella finestra di Intent si possono osservare alcuni programmi di terze parti. Vi ricorda qualcuno il signore al centro?

Ciò è dovuto al fatto che durante l'installazione dell'SDK occorre registrarsi, fornendo i propri dati, presso il sito per sviluppatori di Amiga Inc., e questa operazione non può certo essere svolta dal rivenditore.

Il valore aggiunto

Se finora vi è sembrato che al posto del d'Amiga si potrebbe benissimo acquistare un qualsiasi altro PC con le stesse specifiche su cui installare l'SDK... beh, avete ragione. Ma soltanto dal punto di vista funzionale.

Il vero motivo per cui molti troveranno conveniente optare per la piattaforma ufficiale di Amiga Inc è l'abbinamento speciale che essa (e solo essa) offre: l'iscrizione gratuita per un anno al supporto sviluppatori di Amiga a livello Trailblazer, un "pacchetto" che normalmente costerebbe 1000 dollari e che offre notevoli vantaggi e facilitazioni, come sconti sulla partecipazione alle DevCon e sulla documentazione

cartacea, assistenza nel giro di 24 ore su qualsiasi problema, accesso a versioni beta del nuovo software, fornitura di ampia documentazione, comunicazioni dirette con il personale di Amiga Inc, accesso a mailing list riservate... e altro ancora.

Il prezzo del d'Amiga (2098 marchi), di



Il d'Amiga risulta particolarmente adatto ad emulare l'Amiga Classic tramite il nuovo UAE-JIT per Linux.

per sé in linea con quello di molti altri PC analoghi, risulterà dunque molto più interessante per chiunque sia intenzionato a sviluppare seriamente sotto il nuovo ambiente Amiga. Chi invece per il momento intende esplorare l'SDK solo per curiosità, senza dedicarsi a tempo pieno all'attività di sviluppo e non necessitando quindi di un particolare supporto, può trovare più vantaggioso assemblarsi un PC con le proprie mani. Scegliendo opportunamente i componenti tra i più economici disponibili, purché nel rispetto delle specifiche di base, riuscirà facilmente a spendere meno rispetto al prezzo della piattaforma ufficiale.

Le impressioni d'uso

Il d'Amiga si comporta, sul piano prestazionale, più o meno come qualsiasi PC odierno di fascia media; Linux, pur non essendo certamente un sistema operativo leggero come AmigaOS, sfrutta l'hardware in modo adeguato. Red Hat 6.1 offre la scelta tra i due desktop manager più popolari, KDE e Gnome. L'uso di uno piuttosto che dell'altro dipende solo dai propri gusti personali; l'SDK, infatti, funziona con entrambi.

L'installazione dell'SDK, che va eseguita come utente root, è andata a buon fine solo al secondo tentativo, quando il programma di setup è stato lanciato da shell: avviandolo tramite la sua icona, infatti, alcuni file non sono stati trovati, apparentemente a causa della mancanza del corretto path di ricerca. Probabilmente un utente Linux esperto non sarebbe caduto in questo inghippo, ma chi proviene da Amiga è abituato ad aspettarsi un comportamento più coerente...

L'SDK, una volta installato, ha funzionato come previsto. Sono bastati pochi attimi per riempire la finestra di Intent con palle Boing rimbalzanti, orologi trasparenti, filtri grafici in tempo reale, finestre di terminale, animazioni e dimostrativi della gestione di GUI e di font vettoriali con anti-aliasing. Il processore virtuale di Elate sembra davvero mantenere le sue promesse: il multitasking appare molto efficiente e solo l'esecuzione in contemporanea di un gran numero di animazioni ha potuto provocare un percettibile rallentamento. In particolare la manipolazione della grafica bitmap è eccellente; lo spostamento solido delle finestre sembra persino più fluido di quello del window manager di Linux, nonostante quest'ultimo giri in modo nativo, e Intent invece solo come "ospite"! Si può facilmente immaginare, quindi, come funzionerà Amiga DE sullo stesso hardware quando sarà disponibile come sistema operativo a sé stante.

La scheda grafica G400 è ben supportata in modalità 2D, e disponendo di un monitor adeguato si potrebbe tranquillamente lavorare su un desktop a 1920x1440 pixel e 24 bit di profondità colore. Per usare al meglio le funzioni di accelerazione 3D offerte dalla scheda, invece, è consigliabile procurarsi ed installare le ultime versioni del software necessario (librerie OpenGL).

Solo la scheda audio SoundBlaster Live! rappresenta in qualche modo un problema: infatti Red Hat 6.1 è priva dei moduli software necessari al suo utilizzo, e ciò di fatto significa che il d'Amiga, nella sua configurazione standard, è completamente muto! Per chi non teme di addentrarsi in (più o meno) complicate procedure di installazione esistono diverse strade per aggirare questo ostacolo; quella forse più indicata consiste nell'installare le librerie ALSA (http://www.alsa-project.org), in via di affermazione come lo standard ufficiale di Linux per la gestione dell'audio. E' inoltre possibile che il problema venga risolto automaticamente da uno dei futuri aggiornamenti dell'SDK; del resto la versione corrente del kit di sviluppo non contiene ancora le API definitive per il sonoro, previste per la release 1.2, e quindi ai fini dello sviluppo su Amiga l'assenza dell'audio influisce (per ora) solo fino ad un certo punto.

Nel complesso il d'Amiga si è dimostrato un sistema solido, non troppo costoso, assemblato con componenti di buona qualità e dotato di software in grado di sfruttarne (quasi) tutte le caratteristiche. Non presenta alcun tratto eclatante o particolarmente innovativo (non essendo questo il suo scopo), ma indubbiamente fa ciò che deve fare, e lo fa bene.

Conclusioni

Il d'Amiga non è di certo una macchina per tutti, e del resto non vuole esserlo; il target a cui si rivolge è principalmente quello degli sviluppatori interessati a ciò che Amiga Inc. sta progettando. Può comunque presentare qualche attrattiva anche agli appassionati di Linux in cerca di una macchina dedicata senza Windows preinstallato e, perché no, agli utenti Amiga Classic costretti loro malgrado a passare temporaneamente al PC. Infatti è pressoché certo che il d'Amiga sarà una delle piattaforme in grado di far girare nativamente Amiga DE, una volta che questo sarà stato rilasciato; nel frattempo, se necessario, può benissimo venire destinato ad altri usi.

In ogni caso la disponibilità del d'Amiga è un ulteriore segno, dopo il rilascio dell'SDK, che l'attuale dirigenza di Amiga Inc procede speditamente e con serio impegno verso la realizzazione concreta dei progetti annunciati alla comunità.

Il VP di AmigaDE Parte I

Da questo numero della rivista partiranno una serie di articoli dedicati ad illustrare le caratteristiche del nuovo sistema operativo di Amiga dal punto di vista del programmatore.

di Alessandro Enrietti

In questo primo articolo creeremo un tool utilizzando come linguaggio il macro assembly del Virtual Processor. Come ogni manuale di programmazione insegna, la prima applicazione che deve essere descritta è un programma che scrive Ciao Mondo (o in inglese Hello World), ed ovviamente non ci si vuole sottrarre a questo dovere. In realtà, non ci si accontenterà di una cosa tanto semplice e la scritta sarà visualizzata all'interno di una finestra.
Prima di iniziare, si consiglia di stampare tutto il sorgente presente nel CD-ROM in modo da averlo davanti agli occhi mentre si legge questo articolo. Ed ora si inizia.

```
.include 'taort'
.include 'ave/toolkit/toolkit'
```

con le prime due linee si informa l'assemblatore di includere nel codice sorgente i due file. Il primo contiene l'insieme delle macro e degli oggetti che vengono sempre utilizzati quando si crea un tool, il secondo le strutture dati e le informazioni per utilizzare AVE (Audio Visual Environment).
Dopo aver incluso i due file e creato eventuali variabili globali (non è il nostro caso) si crea il tool tramite la linea:

```
tool 'eal/CiaoMondo',VP,TF_MAIN,16384,0
ent -:-
```

Il nome del tool sarà *CiaoMondo* e sarà salvato, una volta assemblato, nella directory *eal* (nel caso questa directory non esista, verrà automaticamente creata). I parametri successivi indicano che il tool sarà assemblato in VPCode (ed avrà estensione .00) e sarà di tipo *main*. Questi tipi di tool possono essere eseguiti direttamente dall'utente, ad esempio da una shell, ed andranno a creare un nuovo processo. Si possono anche creare tool non di tipo main, i quali possono essere considerati come delle funzioni poiché possono essere eseguiti solo da altri tool. Gli ultimi due parametri indicano lo spazio, espresso in byte, da allocare rispettivamente per lo stack e per le variabili globali.

Con la direttiva *ent* si definisce il punto in cui inizia l'esecuzione del tool e quali sono i suoi parametri di input e di output (separati dal " : "). In questo caso non vi sono parametri (come per ogni main tool). Se ad esempio il tool fosse stato ideato per essere chiamato da un altro tool poteva avere un direttiva *ent* del tipo

```
ent i0,f0:p0
```

la quale informava l'assemblatore che il tool aveva come input una variabile di tipo integer (intero) ed una di tipo float (virgola mobile a singola precisione) che sarebbero state copiate nei registri i0 e f0, e come output una variabile di tipo pointer (puntatore) che sarebbe stata salvata nella variabile p0.

Come per molti programmi, sono necessarie una serie di variabili che saranno utilizzate nel corso di questo programma, e trattandosi di un linguaggio assembly queste variabili non sono altro che i registri del processore. Utilizzare direttamente i nomi dei registri però può risultare scomodo e pericoloso poiché i registri sono caratterizzati, come si è visto, da una lettera e da un numero, perciò confondersi può risultare una cosa semplice. Per fortuna l'assembly mette a disposizione la possibilità di definire con dei nomi più semplici i registri che si andranno ad utilizzare tramite la direttiva

```
defbegin 0
```

In questo programma sono necessarie dieci variabili di tipo pointer e tre di tipo intero che si definiscono nel seguente modo

```
defp ave,app,tkit,win,avo,msg,cnt,prp,layout,label
defi evt,w,h
```

La prima linea definisce le variabili di tipo pointer tramite *defp*, quindi *ave* equivarrà a p0, *app* a p1 e *label* a p9. In modo analogo la seconda linea definisce le variabili di tipo intero. Una volta che non saranno più necessari i registri definiti in questo modo dovranno essere rilasciati utilizzando la direttiva *defndnz* (di solito inserita poco prima della conclusione del tool).

Come accennato in precedenza un tool può chiamare (anche se sarebbe più giusto usare il termine eseguire) un altro tool, e questo avviene tramite il comando *qcall* il quale richiede come sintassi il nome del tool da eseguire seguito tra parentesi dalle variabili di input e di output separate dai due punti.

```
qcall sys/kn/dev/lookup (avename.p : ave,app)
```

Per il corretto funzionamento del programma si chiamerà il tool *lookup*, il quale restituisce un puntatore all'istanza dell'oggetto device, se questo è presente nella tabella dei device presenti nel sistema, ed il nome del device aperto. Molto interessante è il fatto che oltre a chiamare un tool si sta chiamando una funzione del kernel; infatti nella directory *sys/kn* sono presenti una serie di piccolissimi tools che possono essere considerati tutte le funzioni del kernel del nuovo Amiga.

Prima di continuare è necessario introdurre una piccola precisazione. In AVE ogni volta che si usa il termine aprire si intenderà la creazione dell'istanza di un determinato oggetto. La creazione di un oggetto di tipo AVE device serve per poter creare programmi e strumenti che sfruttano AVE stesso come verrà illustrato nel prossimo scorcio di sorgente.

```
ncall ave,open, (ave,app,0,0:app)
```

```
ifnoterrno app,true
        ncall ave,opentoolkit,(ave:tkit)
        if tkit!=0
                ncall app,getprop,(app:prp)
```

Prima di tutto si noti il nuovo comando *ncall* che chiama il metodo *open* dell'oggetto *ave* restituendo un puntatore ad un oggetto di tipo AVO. Da questo comando si nota che il VP è stato pensato per la programmazione orientata ad oggetti, ed AVE usa pesantemente questa filosofia di programmazione.
L'oggetto AVO appena creato sarà la base della nostra applicazione. La linea seguente controlla che nella variabile *app* non vi sia un codice di errore; in caso di errore salta la parte di programma racchiuso tra *ifnoterrno* ed il suo *endif*.
Successivamente si crea una istanza di un oggetto di tipo toolkit, il quale serve per creare i vari gadget. Una volta controllato che l'istanza sia stata correttamente creata si ricaveranno le proprietà dell'applicazione.
Il prossimo passo è creare il primo gadget della nostra applicazione, sfruttando tutti gli oggetti che si sono creati sino ad ora:

```
ncall tkit,createdialog,(tkit,prp,appname.p,0.p,0,0,
FDI_INNER| FDI_MIN| FDI_MAX| FDI_RESIZE|
FDI_CONTENT| FDI_CLOSE|FDI_BORDER|FDI_TITLE|FDI_DRAG:win)
```

Il metodo richiede come input in ordine i seguenti parametri: un puntatore al toolkit, un puntatore alle proprietà dell'applicazione che utilizza la window dialog, un puntatore ad una stringa che sarà il nome della finestra, un puntatore ad una immagine (in realtà un oggetto di tipo pixmap) che sarà lo sfondo della finestra, le dimensioni della finestra (in questo caso 0) ed un intero che sarà l'elenco dei flag utilizzati per quella finestra.

```
if win!=0
ncall win,getgadgets,(win:p~,p~,cnt)
```

Dopo aver controllato la riuscita creazione della finestra, si chiama il metodo *getgadgets* della dialog window per ricavare i suoi componenti, che sono il titolo, il bordo ed il contenuto. Avendo bisogno solo del terzo componente si indica all'assemblatore di liberare le risorse (in questo caso i registri di tipo puntatore) occupate dagli altri componenti (tramite il simbolo ~ dopo la variabile).

```
qcall ave/layout/open,(-:layout)
ncall cnt,addlayout,(cnt,layout:-)
```

La prima linea crea un Layout manager. Questo oggetto si prende cura del posizionamento dei gadget, ed è obbligatorio per utilizzare dei metodi degli oggetti di tipo AVO come si vedrà tra poco. In seguito viene aggiunto il Layout manager al contenuto (puntatore *cnt*) che si era ricavato in precedenza.

Il programma si prefigge di scrivere all'interno della finestra la scritta "Ciao Mondo!", quindi è necessario creare un oggetto che contenga la scritta, precisamente un gadget di tipo label.

```
ncall tkit,createlabel,(tkit,prp,hellotext.p,0.p,100,24,0,0,0:label)
```

Il metodo richiede come input il toolkit, le proprietà dell'applicazione, un puntatore ad una stringa, il puntatore ad una immagine, le dimensioni della label ed alcuni interi che rappresentano dei flag. Una volta creata la label bisogna "agganciare" in qualche modo la label alla finestra, e più precisamente al contenuto della finestra.

```
ncall cnt,add,(cnt,label,0:-)
```

In realtà la funzione crea una relazione di parentela tra il contenuto della finestra e la label, e più precisamente *label* diventa un figlio di *cnt*. Fino ad ora non si è mai istruita la window dialog sulle sue reali dimensioni; il tutto avviene con le seguenti linee di codice

```
ncall cnt,getprefsize,(cnt:w,h)
ncall cnt,setsize,(cnt,w,h:-)

ncall win,getprefsize,(win:w,h)
ncall win,change,(win,0,0,w,h,CM_NONE:-)
```

La prima linea interroga il *cnt* su quali sono le sue dimensioni ottimali che salva nei registri w,h. Poiché *cnt* contiene solamente la label, le sue dimensioni ottimali saranno quelle della label stessa (ossia 100 pixel di larghezza e 24 di altezza). Una volta ricavati questi due valori si setta tramite il metodo *setsize* le dimensioni di *cnt*.



L'applicazione AVE appena creata in funzione.

Lo stesso ragionamento viene fatto per le dimensioni della window dialog. Quest'ultima, essendo al contrario di *cnt* un oggetto di tipo AVO, per essere ridimensionata (ed anche posizionata) utilizza il metodo *change*, il quale richiede come input l'oggetto da posizionare, le coordinate dove deve essere posizionato l'oggetto e le sue dimensioni; infine un flag che indica in quale maniera devo essere interpretati i valori passati. In questo caso, devono essere considerati come assoluti e devono sovrascrivere i precedenti; in alternativa, questi valori potevano essere sommati o sottratti a quelli precedenti.
Penultimo passaggio da fare prima di poter visualizzare la finestra è quella di far diventare la window dialog un figlio della applicazione di partenza.

```
ncall app,add,(app,win,0:-)
```

Infine si utilizza il metodo *update* della window dialog per effettuare il suo refresh e quello di tutti i suoi figli.

```
ncall win,update,(win:-)
```

In questa parte di sorgente si introdurranno la gestione degli eventi sotto AVE, poiché si farà in modo che la finestra si chiuda, e di conseguenza il programma termini quando si clicca sul gadget di chiusura della finestra stessa.

```
repeat
ncall app,getevent,(app,-1.l:avo,msg,evt)
```

Il programma entra in un ciclo caratterizzato dalle macro *repeat* ed *until*, attendendo un evento della applicazione tramite il metodo *getevent* il quale richiede come input l'applicazione dalla quale si attende l'evento, ed il tempo per quale si deve attendere l'evento. In questo caso si usa un numero negativo in modo che non vi sia un timeout imposto. Il metodo restituisce un puntatore all'oggetto di tipo AVO che ha ricevuto l'evento (in questo caso dovrà essere la finestra), il puntatore al messaggio di evento ed il tipo di evento.

```
continueif avo=0
```

se l'applicazione ha ricevuto un evento che non si riferisce ad una applicazione di tipo AVO il programma salta al ciclo immediatamente esterno (in questo caso a *repeat*)

```
ncall avo,event,(avo,msg,evt:-)
```

si passa l'evento al gestore degli eventi

```
ncall ave,freeevent,(ave,msg:-)
```

si liberano le risorse occupate dall'evento

```
if (avo=win && evt=EV_DIALOG_CLOSE)
cpy EV_USER+00,evt
endif
```

si controlla se l'applicazione che ha generato l'evento è la finestra e se è del tipo richiesto.
Se avviene quello descritto in precedenza si copia il valore *EV_USER+00* nella

variabile *evt*

```
until (evt=EV_USER+00)
```

infine si esce dal ciclo se la condizione è verificata.

Prima di terminare il programma bisogna rilasciare tutte le risorse occupate, quindi bisogna distruggere tutti gli oggetti creati.

```
ncall ave,closetoolkit,(ave,tkit:-)
endif

ncall ave,close,(ave,app:i~)
endif
```

La prima chiude (quindi distrugge) l'oggetto di tipo toolkit, la seconda ave, la sua applicazione e tutti i figli e sottofigli della applicazione.

```
qcall lib/exit,(0:-)
```

esce dal programma.

Nel corso del programma si è fatto riferimento ad alcuni elementi non illustrati come i puntatori alle stringhe. Questi sono stati definiti in fondo al sorgente nella sezione dei dati indicata dalla direttiva *data*

```
hellotext:
dc.b 'Ciao Mondo!',0
```

In questo modo si dichiara una stringa riservando lo spazio per contenerla. Infine la direttiva *toolend* indica la fine del tool e la direttiva *.end* quella del codice sorgente.

ARexx
Parte V: Le GUI (II parte)

Questa intera puntata del corso ARexx verrà dedicata alla creazione di una applicazione ARexx completa. Il nostro scopo sarà quello di scrivere un programma, dotato di interfaccia grafica, che controlla una casella email. Le librerie ARexx di cui ci serviremo saranno: rxmui.library, rxsocket.library e rmh.library. Tutte le librerie citate sono presenti nel CD-ROM allegato alla rivista nella loro ultima versione: installatele prima di lanciare le macro d'esempio, perché queste fanno uso di caratteristiche e funzioni presenti solo nelle ultime versioni delle librerie.

di Alfonso Ranieri

Ovviamente il programma finale è allegato al CD di questo mese, quindi vi consiglio subito di lanciare il vostro editor preferito, caricare le due macro ARexx di cui è composta l'applicazione, EmCheck.rexx ed EmCheckFun.rexx, e seguire passo passo come questa viene creata.

Entriamo subito nel vivo ed analizziamo la nostra GUI, riportata in tabella 1.

Oramai dovreste essere ben allenati a riconoscere immediatamente gli elementi (oggetti) di cui questa è formata:

```
- una applicazione che contiene:
        - una finestra che contiene:
                - un gruppo verticale che contiene:
                        - un gruppo formato da 2 colonne che contiene:
                                - una label "Host"
                                - un gruppo orizzontale che contiene:
                                        - una stringa
                                        - una stringa
                        - un campo di testo
                        - un gruppo Pager che contiene
                                - un bottone alla pagina 0
                                - un bottone alla pagina 1
```

Ho volutamente tralasciato la struttura menù.

Creare tale interfaccia grafica in RxMUI è molto intuitivo: basta, semplicemente, riportate la struttura sopra elencata, imponendo i nomi agli oggetti, settando gli attributi principali di ciascuno di essi. Il risultato sono le linee ARexx riportate in tabella 1. Non c'è molto da dire riguardo questa parte di codice. L'unica cosa veramente importante è l'attributo OwnArexx di app settato ad 1: un oggetto della classe Application, salvo se non esplicitamente specificato con UseARexx=0, apre automaticamente una porta ARexx e gestisce i comandi MUI standard (tipo QUIT). Nella macro, non abbiamo alcun controllo su tale porta, che invece potrebbe risultare utilissima. Impostare OwnARexx ad 1 tra gli attributi di inizializzazione della applicazione, fa si che la stessa porta sia aperta, ma lascia alla macro il controllo totale su di essa. Il nome della porta è la stringa fornita nell'attributo Base con l'aggiunto di un suffisso numerico se si è impostato SingleTask a 0 (default) o Base stessa altrimenti. Nel nostro caso il nome della porta sarà EMCHECK.X (EMCHECK.1 EMCHECK.2 ....). Il rovescio della medaglia è che la gestione dei comandi MUI standard è tutta a nostro carico.

Una volta creata l'applicazione, dobbiamo definire le notifiche tra gli oggetti.

Come già detto nella scorsa puntata, il meccanismo di notifica di MUI è preso pari pari in RxMUI e permette di semplificare drasticamente la gestione degli eventi possibili che possono accadere. Voglio ripetere ancora: un evento che può accadere su un oggetto è il cambiamento del valore di un suo attributo. Sono eventi: "La finestra è stata chiusa", "L'applicazione è stata iconificata", "L'utente ha premuto un bottone", "L'utente ha scritto qualcosa in una stringa" e "L'utente ha selezionato una voce menù". Ciascuno di questi eventi è associato ad un attributo dell'oggetto interessato. Definire una notifica significa istruire RxMUI ad invocare un metodo su un oggetto B, quando si verifica un evento su un oggetto A. Ciò deve essere espressamente richiesto attraverso la funzione Notify(). Ad esempio, è ovvio che se l'utente seleziona la voce menù "Iconifica", ciò che noi vogliamo avvenga è che tutte le finestre aperte in quel momento siano iconificate. Poiché ogni volta che una voce di un menù è selezionata, l'attributo MenuTrigger dell'oggetto MenuItem cambia valore, possiamo settare una notifica sull'evento con call Notify("mhide","MenuTrigger","EveryTime",...). Sapendo che tutte le finestre di un'applicazione si iconificano settando l'attributo Iconified ad 1, la forma della chiamata a Notify() sarà:

```
call Notifiy("mhide","MenuTrigger","EveryTime","app","set","Iconified",1)
```

Ovvero "Quando l'utente seleziona il MenuItem mhide, e quindi il suo attributo MenuTrigger cambia valore (EveryTime), invoca il metodo set sull'oggetto app con argomenti Iconified ed 1".

A questo punto, chiarito ancora una volta il concetto di notifica, per capire quali sono gli eventi che possono accadere, basta dare un'occhiata alla GUI stessa.
Abbiamo 9 voci di menù ed a ciascuna di esse va associata una chiamata a Notify() che gestisca l'evento "L'utente ha selezionato questa voce menù". Abbiamo molti oggetti ed a qualcuno di essi andrà associata una chiamata a Notify(). Infatti, non a tutti gli oggetti va necessariamente associata una Notify(), perché possiamo non essere interessati all'accadere di particolari eventi su alcuni oggetti. Se, ad esempio, l'utente scrive un nuovo indirizzo host nell'oggetto stringa "host", a noi interessa ben poco. Soltanto al momento in cui l'utente preme il bottone "Inizia", leggeremo e verificheremo il contenuto dell'oggetto "host".

Tutte le notifiche usate sono riportate tabella 2. Le più importanti sono:

```
call notify("mwin","CloseRequest",1,"app","ReturnID","QUIT")
```

Cioè "Se l'utente preme il gadget di chiusura della finestra principale mwin, ovvero se il suo attributo CloseRequest assume il valore 1, invoca il metodo ReturnID su app con argomento QUIT, ovvero dì all'applicazione di uscire".

```
call notify("start","pressed",0,"app","return","call SafeStart")
```

"Se l'utente preme il gadget start, inizia il processo"

```
call notify("stop","pressed",0,"app","return","call SafeQuit(0)")
```

"Se l'utente preme il gadget stop, termina il processo"

Si noti l'uso del metodo Return, per tornare stringhe contenenti parti di codice ARexx da eseguire attraverso l'istruzione INTERPRET. Ciò rende piccolissimo il codice necessario alla gestione degli eventi e molto elegante l'intera macro.

A che punto siamo? Abbiamo creato la nostra bella applicazione, settato le notifiche, ricavato il nome della porta ARexx dell'applicazione via

```
call getattr("app","base","GLOBAL.REXXPORT")
global.aps=PortSignal(global.RexxPort)
```

aperto la finestra principale via

```
call set("mwin","Open",1)
```

E' giunto il momento di metterci in "ascolto" degli eventi che possono accadere. Chiaramente l'unico vero evento importante è "L'utente preme il bottone Inizia", ovvero vuole testare la sua casella di posta. La tecnica che adotteremo per testare la casella è quella di lanciare una macro figlia che si preoccupa di tutta la connessione TCP/IP con il server di posta. La macro figlia comunicherà con noi settando la sua porta host di default alla nostra porta ARexx creata dalla applicazione. Sia gli errori (tipo "l'host non può essere risolto"), sia i risultati (tipo "hai 10 nuove email") saranno comunicati dalla macro figlia attraverso semplici messaggi ARexx.

La prima cosa da fare è stabilire il formato di tali messaggi:

- MACRO <key> <address>
- ERR <key> <ErrorMsg>
- EOM <key>
- INFO <key> <msg>

I messaggi che la macro figlia ci può inviare sono quindi di quattro tipi.
Attenzione: contemporaneamente sulla stessa porta ARexx possono arrivarci altri comandi ARexx MUI come "QUIT"; per distinguere i messaggi che ci arrivano dalla macro figlia, dai comandi MUI standard, stabiliamo che il primo argomento di ogni messaggio dalla macro figlia dovrà essere l'indirizzo del nostro task (<key>).

Vediamo il significato dei messaggi:

- MACRO viene inviato dalla macro figlia appena partita, e serve ad informarci del suo indirizzo in modo tale che possa essere bloccata in qualsiasi momento attraverso un bel Signal(indirizzoMacro,ctrl_c);

- ERR viene inviato dalla macro figlia al verificarsi di un qualsiasi errore; segnala anche che la macro figlia è terminata;

- EOM viene inviato dalla macro figlia quando esce senza errori;

- INFO viene inviato dalla macro figlia quando deve comunicarci informazioni.

Stabilito il formato ed il significato (sintassi e semantica) dei messaggi che possono arrivarci, la loro gestione è molto naturale: attendiamo messaggi sulla porta ARexx, fornendo il suo segnale Exec alla funzione NewHandle():

```
...
global.ps = PortSignal(global.ARexxPort)
sig=or(ctrl_c,global.ps)
...
call NewHandle("app","h",sig)
if and(h.signals,ctrl_c)>0 then call SafeQuit(1)
if and(h.signals,global.ps)>0 then call HandleARexxPort()
...
```

Se il segnale della porta ARexx compare tra i segnali ricevuti, molto probabilmente (MA NON SICURAMENTE), c'è qualche messaggio sulla porta; chiamiamo la funzione HandleARexxPort() il cui compito è di gestire TUTTI (ATTENZIONE: quando si leggono messaggi da una porta ARexx, bisogna gestire tutti i messaggi presenti su di essa, salvo che non ci siano particolari ragione per non farlo) i messaggi presenti sulla porta ARexx, chiamando HandleARexxPortMsg() per ciascuno di essi.

HandleARexxPortMsg() riceve come argomento il messaggio, ricava comando ed argomenti, verifica se la key di cui parlavamo sopra è presente ed esegue il comando. I comandi MUI che gestiremo sono:

```
QUIT -> termina il programma
HIDE -> iconificati
SHOW -> deiconificati
```

Se ne avete voglia, provate ad implementare gli altri (tipo HELP).

I 4 comandi che possono giungerci dalla macro figlia sono:

```
MACRO -> la macro figlia è partita, memorizziamo il suo
         indirizzo
ERR ->   la macro figlia è fallita, mostriamo all'utente
         l'errore
EOM ->   la macro figlia è uscita
INFO ->  mostriamo all'utente le informazioni
```

Confusi? Vediamo di ricapitolare il tutto:

1. Creiamo l'applicazione;
2. Attendiamo eventi dalla GUI e messaggi sulla porta Arexx;
3. L'utente preme "Inizia", tentiamo di lanciare la macro figlia che si connette al server di posta, verificando che uno stack TCP/IP sia in funzione, di avere tutti i dati presenti (host, porta, login e pass), e ci mettiamo a dormire; ci sveglieremo solo quando la macro figlia ci invierà un comando

MACRO;

4. Se l'utente preme il bottone Interrompi o il gadget di chiusura della finestra, oppure si riceve un global halt e la macro figlia è in funzione, entriamo in una fase d'attesa in cui, dopo aver inviato un ctrl_c alla macro figlia, attenderemo pazientemente che questa ci informi della sua uscita.

Questa è programmazione multitasking in Amiga via ARexx. Vi avevo avvertito nelle scorse puntate che, per ottenere buoni risultati, bisognava essere "Amighisti" nel programmare, anche in ARexx. Se non usassimo una macro figlia per connetterci al server di posta, oltre alla complessità della gestione degli eventi, ci ritroveremmo nella SPIACEVOLISSIMA situazione di non poter bloccare la connessione. Purtroppo quasi tutti i programmi di posta e news su Amiga (ad eccezione forse solo di Thor e MicroDot) risentono di questo difetto: il gadget "Interrompi" non funziona! Infatti risulterebbe molto difficile poter gestire contemporaneamente la connessione con il server di posta e la GUI e l'utente si sentirebbe molto frustrato nel vedere l'applicazione uscire solo dopo svariati minuti dall'avere premuto il gadget di chiusura.

Con il nostro schema, invece, due differenti task AmigaDOS di occupano di due differenti compiti: la macro genitrice si preoccupa della gestione della GUI, mentre la macro figlia gestisce la connessione con il server. Le comunicazioni tra esse avvengono via messaggi in maniera del tutto trasparente all'utente. Alla pressione del bottone Interrompi si avrà la piacevolissima sensazione di vedere la connessione con il server di posta interrotta all'istante.

Analizziamo il comportamento della macro figlia:

1. Ricava subito la key necessaria all'invio dei messaggi;
2. Ci informa della sua partenza inviandoci il messaggio MACRO;
3. Si connette con il server di posta, gli invia in sequenza i comandi USER PASS e STAT QUIT e ci informa dei risultati.

Come potete notare, la macro figlia è una banalissima macro ARexx che usa il protocollo TCP per interrogare un server POP3. Dovreste aver imparato a connettervi ad un server POP3 nelle scorse puntate dedicate a RxSocket.

La parte veramente importante del codice della macro figlia è la gestione delle interruzioni. La macro figlia intrappola tutte le interruzioni che possono verificarsi (halt, error, signal e break_c) e le gestisce in maniera facile.
La macro figlia, ricevendo i comandi break_c e halt, verifica se il messaggio MACRO è già stato inviato; se sì, esce informando la macro genitrice dell'evento, altrimenti prima invia il messaggio MACRO.
Questo schema può essere utilizzato in qualsiasi situazione analoga. Nel CD-ROM troverete SendMsg.rexx che invia una email oppure una news seguendo la stessa metodologia. Come compito a casa vi do quello di scrivere una macro che invia un SMS ad un GSM: vi basterà cambiare la GUI di Emcheck e scrivere una semplicissima macro figlia che si connette ad un server HTTP inviandogli una form.

Se stessimo programmando in un linguaggio compilato, diciamo in C, useremmo lo stesso identico schema: fare gestire a due task diversi la GUI e la connessione. Avremmo sicuramente meno problemi nella gestione delle interruzioni, a causa della mancanza di funzioni che gestiscono alberi di macro ARexx, ma il risultato sarebbe identico.
D'altronde, noi Amighisti non ci vantiamo di continuo che "AmigaOS è un vero sistema operativo multitasking"? Bene, è arrivato il momento di dimostrarlo !

L'applicazione che abbiamo creato è funzionale, molto user-friendly, completa di salvataggio della configurazione ed abbastanza sicura nell'uso. Ho tralasciato vari particolari come l'uso di stringhe numeriche (port con l'attributo IsNumeric impostato ad 1) e stringhe segrete (pass con l'attributo Secret impostato ad 1): i vari trucchetti dovete scoprirli da soli, io posso solo aiutarvi definendo schemi generici di comportamento. RxMUI mette a disposizione una miriade di differenti stili grafici: è demandato allo vostra sensibilità come impostare una GUI. Ad esempio il risultato grafico è sicuramente migliore se inserite in cima alla finestra una barra di bottoni grafici utilizzando la classe Speedbar, se poi permette anche di configurare la barra raggiungerete risultati professionali.

Terminiamo illustrando brevemente come si possa salvare la configurazione di una applicazione. Avete a disposizione 3 metodi:

1. Se la configurazione da salvare è composta da pochi elementi (vedi proprio il caso di EmCheck), potete semplicemente specificare l'attributo ObjectID di ogni oggetto di cui volete salvare il contenuto ed invocare:

```
call DoMethod("app","LOAD","ENV")
```

per leggere la configurazione

```
call DoMethod("app","SAVE","ENV")
```

per USARE la configurazione, ovvero salvarla in ENV:

```
call DoMethod("app","SAVE","ENVARC")
```

per SALVARE la configurazione, ovvero salvarla in ENVARC:

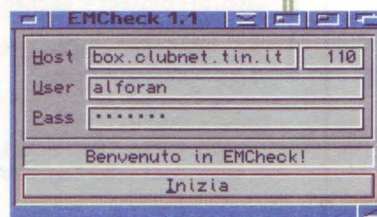
2. Potete salvare la vostra configurazione come TooType della vostra icona, utilizzando:

```
GetToolType()
AskToolType()
```

di rmh.library per leggere i ToolType

```
PutToolType()
```

di rmh.library per scrivere i ToolType



Questo schema è usato nel browser ARexx della documentazione RxMUI, Docs.rexx presente nell'archivio di RxMUI.

3. Conservare la documentazione in un file ASCII. Questo è il metodo più amichevole possibile, perché permette all'utente di modificare la configurazione "a mano". La lettura e la scrittura risulterà molto semplice in un linguaggio orientato alle stringhe come ARexx. In ogni caso potete usare la funzione ParseConfig() di rmh.library che si prende la briga di leggere un file di configurazione, eliminando commenti e linee vuote.

Qualsiasi metodo vogliate adottare, ricordatevi di definire sempre una configurazione di default e di rispettare questo ordine crescente di priorità:

1. configurazione di default;
2. configurazione su file;
3. configurazione come definita dall'utente nella linea di comando.

Ad esempio se dovete connettervi ad un server HTTP, definirete come porta di default la 80, quindi leggerete il file di configurazione standard o quello fornito dall'utente sulla linea di comando e ricaverete la porta, quindi analizzerete la linea di comando definita dall'utente al lancio della macro e, se presente, userete la porta li fornita. Il tutto vi renderà molto simpatici in giro :-)

Un salutone, alla prossima.

Tabella 1

```
CreateApp: procedure expose global.

    mstrip.0="MProject"
     MProject.class="menu"
     MProject.title="Project"
      MProject.0=MenuItem("MAbout","Informazioni...","?")
     MProject.1=MenuItem("MAboutRxMUI","Iformazioni su RxMUI...")
      MProject.2=MenuItem("MAboutMUI","Informazioni su MUI...")
      MProject.3=MenuItem("","BAR")
      MProject.4=MenuItem("MHide","Nascondi","H")
      MProject.5=MenuItem("","BAR")
      MProject.6=MenuItem("MQuit","Fine","Q")
    mstrip.1="MSettings"
     MSettings.class="menu"
     MSettings.title="Preferenze"
```

```
  MSettings.0=MenuItem("MUse","Usa","U")
  MSettings.1=MenuItem("MSave","Salva","S")
 MSettings.2=MenuItem("MRestore","Ultime salvate","R")
  MSettings.3=MenuItem("","BAR")
  MSettings.4=MenuItem("MMUI","MUI...")
res=NewObj("menustrip","mstrip")
if res>0 then exit

app.title="EMCheck"
app.version="$VER: EMCheck 1.1 (11.11.2000)"
app.copyright="Sotto Licenza Pubblica GNU"
app.author="Alfonso [alfie] Ranieri"
app.description="Controlla un account di posta."
app.base="EMCHECK"
app.DiskObject="emcheck"
app.OwnArexx=1
app.MenuStrip="mstrip"
app.SubWindow="mwin"

 mwin.ID="MAIN"
 mwin.Title="EMCheck 1.1"
 mwin.Contents="mgroup"

  mgroup.0="g0"
   g0.Class="group"
   g0.Frame="group"
   g0.Columns=2
    g0.0=label("_Host")
    g0.1="hg"
     hg.Class="group"
     hg.Horiz=1
     hg.spacing=1
       host.CycleChain=1
       host.ObjectID=1
      hg.0=string("host","h")
       HostPort.Weight=30
       HostPort.CycleChain=1
       HostPort.ObjectID=2
       HostPort.IsNumeric=1
       HostPort.MinVal=1
       HostPort.MaxVal=65535
```

```
        HostPort.Format="right"
      hg.1=string("HostPort",,110)
    g0.2=label("_User")
     user.CycleChain=1
     user.ObjectID=3
    g0.3=string("user","u")
    g0.4=label("_Pass")
     pass.CycleChain=1
     pass.ObjectID=4
     pass.Secret=1
    g0.5=string("pass","p")

  mgroup.1=text("info","Benvenuto in EMCheck!")

  mgroup.2="g1"
   g1.Class="group"
   g1.Horiz=1
   g1.PageMode=1
     start.CycleChain=1
    g1.0=button("start","_Inizia")
     stop.CycleChain=1
    g1.1=button("stop","_Interrompi")

res=NewObj("application","app")
if res>0 then exit
```

Tabella 2

```
call notify("mwin","CloseRequest",1,"app","ReturnID","QUIT")

call notify("MAbout","MenuTrigger","EveryTime","app","About","mwin")
call notify("MAboutRxMUI","MenuTrigger","EveryTime","app","AboutRxMUI","mwin")
call notify("MAboutMUI","MenuTrigger","EveryTime","app""AboutMUI","mwin")
call notify("MHide","MenuTrigger","EveryTime","app","set","iconified",1)
call notify("MQuit","MenuTrigger","EveryTime","app","returnid","quit")
call notify("MUse","MenuTrigger","EveryTime","app","save","env")
call notify("MSave","MenuTrigger","EveryTime","app","save","envarc")
call notify("MSave","MenuTrigger","EveryTime","app","save","env")
call notify("MRestore","MenuTrigger","EveryTime","app","load","envarc")
call notify("MMUI","MenuTrigger","EveryTime","app","OpenConfigWindow")

call notify("start","pressed",0,"app","return","call SafeStart")
call notify("stop","pressed",0,"app","return","call SafeQuit(0)")

call notify("g1","ActivePage","EveryTime","g0","set","disabled","TriggerValue")
call notify("g1","ActivePage",0,"mwin","set","DefaultObject","start")
call notify("g1","ActivePage",1,"mwin","set","DefaultObject","stop")
call notify("g1","ActivePage",0,"mwin","set","ActiveObject","start")
call notify("g1","ActivePage",1,"mwin","set","ActiveObject","stop")
```

La protezione del software Parte VI

Dopo una lunga introduzione, più che altro storica, sulle tecniche usate per proteggere il software, è finalmente giunto il momento di parlare proprio di quest'ultimo, ed in particolare di come esso sia strutturato, in modo da comprendere come proteggerlo al meglio.

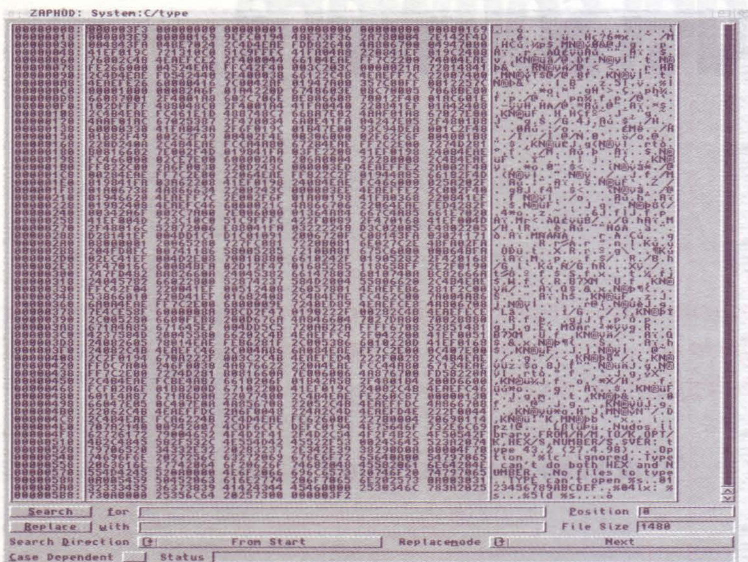
di Francesco De Napoli

Senza voler scomodare principi di ingegneria del software, possiamo subito dire che un programma per elaboratore elettronico è suddivisibile, a livello logico, in una routine principale, detta main, eseguita automaticamente ad ogni avvio, e da una collezione di procedure, che possono anche non risiedere nel corpo principale del programma, il cui compito è quello di elaborare i dati secondo le direttive impartite dall'utente. Questa classificazione è del tutto generale e quindi applicabile ad un serio software gestionale o ad un più frivolo videogioco: infatti, qualsiasi software è distribuito sotto forma di file, più o meno camuffato, detto **eseguibile** per distinguerlo da quelli contenenti i soli dati, ma che in realtà eseguibile proprio non lo è. Affinché divenga tale è necessario che il sistema operativo della macchina ospite lo processi, traducendolo in un'immagine nella memoria; solo questa immagine è realmente comprensibile dalla CPU. La conversione è eseguita al volo da un apposita routine del sistema operativo, in gergo detta **loader**, traducibile in italiano con il termine caricatore. Facciamo un passo indietro, ed analizziamo il processo che porta alla realizzazione del software. In generale il programmatore redige una lista di comandi, che sono la trasposizione dei passi elementari di un algoritmo in sequenze di istruzioni di un linguaggio ad alto livello come Basic, Pascal, C, Delphi, AmosPro, Java, ecc... Questa lista viene memorizzata in un file detto **source** (sorgente), non ancora comprensibile alla CPU, quindi verrà tradotta in una sequenza di istruzioni appartenenti al linguaggio macchina, da un apposito software detto **compiler** (compilatore), ottenendo così un file, in gergo definito **object** (oggetto), che in generale rappresenta solo un modulo dell'applicativo, che deve essere accorpato con altri moduli prodotti dallo stesso programmatore o da terze parti, fosse solo per interfacciarsi con il sistema operativo. Questo compito spetta ad un particolare software che lega tra loro i vari moduli, e per questo è detto **linker**. L'uscita del linker è un file volgarmente detto eseguibile, ma che in realtà è una semplice collezione di moduli e di regole su come i vari moduli debbano essere legati tra loro una volta caricati in memoria e formare l'immagine. Ogni modulo è incapsulato in una propria unità detta hunkcode. Nei moderni sistemi operativi è implementata una gestione dinamica della memoria, e gli indirizzi di memoria nei quali finirà il programma, dopo il caricamento, variano casualmente, quindi il linker non può legare fisicamente i moduli in un unico blocco, come avveniva nei vecchi calcolatori, proprio perché non conosce l'indirizzo di partenza, e questo compito è demandato al modulo loader dell'OS, che dispone di tutte le informazioni sullo stato della memoria durante l'esecuzione, e conosce le regole redatte dal linker, e riportate nel file eseguibile. Il loader, in sistemi operativi più moderni ed innovativi come AmigaOS, è un vero gioiellino, in quanto può sparpagliare in memoria i singoli hunkcode per ottimizzarne l'uso, ma può fare di più: caricare solo i moduli che verranno effettivamente eseguiti a breve: questa tecnica si chiama overlay, ed è una specie di memoria virtuale al rovescio, oggi in oblio dato il costante calo del costo della memoria e l'abitudine a ricorrere sempre e comunque alla memoria virtuale.

Analizziamo la congiunzione tra la suddivisione logica e quella fisica. Il main ha il compito di prelevare i parametri memorizzati nel file di configurazione o passati dall'utente all'avvio, per esempio se è stato eseguito da shell o dalla sua icona se lanciato attraverso l'ambiente grafico. Il main, inoltre, richiede al sistema operativo le risorse necessarie per l'esecuzione e le inizializza correttamente, e spesso gestisce anche l'interfaccia utente, anche se questo compito può essere eseguito da una procedura scritta ad hoc, e richiamata dal main. Terminata l'esecuzione dell'applicativo, il main provvede a rilasciare tutte le risorse precedentemente allocate. Ecco perché è la routine vitale, e le viene riservato uno speciale hunkcode, di solito il primo presente nell'eseguibile, mentre tutte le altre procedure vengono raggruppate in altri hunkcode, a seconda dell'oggetto di provenienza. Spesso, è proprio nel main che erroneamente vengono inserite le procedure anticopia, e tra breve vi sarà più chiaro perché questa scelta sia un errore.

Il loader non fa altro che aprire il file in lettura, ed analizzata la sua struttura, riserva una o più aree di memoria, nelle quali ricopia i contenuti dell'hunkcode, operando contestualmente la rilocazione del codice, ovvero legando tra loro i vari moduli, aggiungendo un opportuno offset agli indirizzi precalcolati dal linker e segnalati da quest'ultimo al loader, in modo che la CPU, durante l'elaborazione, veda un'unica entità, anche se sparpagliata in aree diverse. Terminato il suo compito, informa lo **scheduler**, un apposito modulo del sistema operativo, che è disponibile un nuovo programma pronto per essere eseguito in parallelo con gli altri; quando arriva il suo turno, lo scheduler non fa altro che cominciare l'esecuzione del main.

Per facilitare la dura arte della programmazione sono stati creati appositi software, detti **debugger**, il cui compito è quello di agevolare la ricerca degli errori di programmazione. I debugger riproducono il funzionamento del loader e dello scheduler: una volta caricato il programma in memoria lo ripongono in una specie di stato comatoso, e lo risvegliano a comando, consentendo all'utente di analizzarne i segreti più intimi. Per semplificare il compito dei debugger, il compilatore ed il linker inseriscono informazioni extra, che allungano di molto la lunghezza dell'eseguibile, e che a volte consentono di seguire l'esecuzione del programma non solo a livello di linguaggio macchina, ma anche di codice sorgente, un gran bel vantaggio per il programmatore, che purtroppo spesso non è il solo a beneficiarne. I debugger sono gli strumenti preferiti dai cracker, e sfortunatamente sono alla portata di tutti, dato che corredano quasi tutti gli ambienti di sviluppo: per utilizzarli è necessario conoscere un po' di programmazione e magari un po' di assembly, conoscenze minimali per chi vuole sproteggere un software. Non è raro che i cracker scrivano dei debugger personali, dei quali sono ultragelosi.
Questi gioiellini sono, spesso, specifici per un particolare ambiente di sviluppo, ma sono ricchi di funzioni utilissime per la sprotezione, non presenti nei debugger ufficiali, come funzioni per cercare stringhe nella memoria anche se crittate con gli algoritmi più comuni.



Per rendere più arduo il compito ai cracker è necessario eliminare le informazioni di debug dagli eseguibili: questa può sembrare un'affermazione lapalissiana, ma non immaginate neanche quanti programmatori dimentichino di farlo, anzi alcuni tool professionali di sviluppo, molto diffusi in ambito Windows, non lo consentono, ed è necessario scrivere utility apposite per eliminarli o per alterarli in modo irreversibile, in fondo il debug è fondamentale per lo sviluppatore e non per l'utilizzatore.

Il cracker deve quindi limitarsi a caricare il programma da sproteggere con un buon debugger e studiare la sua struttura per ritrovare tutte le informazioni necessarie per la sprotezione. Una volta disassemblato il programma, ovvero ricostruito il codice operativo nel formato mnemonico (ma questo viene fatto in automatico dal debugger), più facilmente interpretabile da un essere umano, bisogna seguirne il flusso, ed individuata la porzione di codice responsabile del controllo anticopia è necessario (sufficiente) eliminarla o renderla inoffensiva con varie tecniche, e se le procedure anticopia sono nel main, o richiamate da questo, è un gioco da ragazzi rintracciarle. I programmatori più ingenui confidano nel fatto che per eliminare una protezione sono necessarie conoscenze non superficiali della programmazione Assembly e del Sistema Operativo sul quale poggia l'applicativo da sproteggere, e che la maggior parte degli utenti non le possiedono, ma dimenticano che basta una piccola crepa per far cedere una diga faticosamente costruita.

Vediamo come chiudere quante più falle possibile. L'interazione uomo-macchina, in qualsiasi software, avviene visualizzando sul monitor alcune informazioni, per lo più frasi, ed attendendo che l'utente comunichi le sue scelte, via tastiera, mouse, joystick, ecc... Le frasi sono spesso e volentieri memorizzate come stringhe, ovvero sequenze di codici ASCII, sia all'interno del sorgente e sia all'interno dell'eseguibile, quindi chiunque può facilmente leggerle, ed anche modificarle, con degli strumenti anche rudimentali (per esempio, basta battere in una finestra shell il comando dos: **type c:type hex**, per veder comparire una sfilza di codici senza senso apparente, tra i quali spiccano le frasi). Volendo si può fare di più, basta procurarsi un editor binario di file, ed usarlo per compiere alcune ricerche all'interno del file: una volta trovata la stringa desiderata, possiamo modificarla a nostro piacere, per esempio sostituendo il nostro nominativo a quello dell'autore, o anche compiere azioni più lecite, come tradurre nella nostra lingua il software. Questa è una tecnica ampiamente usata in passato per rimuovere i copyright; ormai la maggior parte dei programmatori si è fatta furba, e critta tali informazioni o per lo meno le codifica in modo non standard, ecco perché alcuni tool di crack offrono la possibilità di ricercare stringhe crittate. La tecnica crittografica che istintivamente viene usata da qualsiasi novello programmatore, con un minimo di conoscenze assembly, è basata sulla invertibilità della funzione logica XOR o più nota come OR Esclusivo, che in pratica si riduce alla versione povera (ed inefficace) dell'algoritmo ideato da Gilbert Vernam, per maggiori informazioni si rimanda al relativo riquadro.

Lo scopo principale dei messaggi di copyright è quello di rivendicare la paternità del prodotto; i programmatori più fantasiosi, come ulteriore prova, inseriscono all'interno del codice alcune chicche, più note con il termine **easter eggs** (uova di Pasqua), che quindi non hanno solo la funzione di semplice burla, ma sono un vero e proprio marchio di fabbrica, in quanto solo chi le ha inserite nel codice può conoscerle tutte, e possono tornare utili per dimostrare la paternità in sede legale nel caso i messaggi di copyright siano stati alterati. Nel settore videoludico, si usa un'altra tecnica per impedire la modifica dei copyright, sicuramente più coreografica. Tutte le scritte sono in realtà dei disegni che vengono composti opportunamente durante l'esecuzione, e sono memorizzati in formato proprietario rendendo quasi impossibile la loro ricerca e sostituzione.

Quanto segue può sembrare banale, ma è bene tenerlo sempre a mente: "rimossa la protezione, il supporto originale – anche se di tipo induplicabile con i normali strumenti – diviene copiabile perché non è più necessario riprodurre sul nuovo anche gli errori, le firme o i marcatori, poiché essi non verranno più ricercati".

Ancora una volta lo spazio a disposizione è terminato, alla prossima puntata.

Cenni storici sulla funzione logica XOR

Nel 1917 un giovane impiegato dell'AT&T, Gilbert Vernam, inventò un efficace sistema per la crittografia dei testi codificati in Baudot, codice usato per le telescriventi, un antenato del codice ASCII. Nell'apparato di codifica, a monte di quello di trasmissione, vengono immessi due nastri perforati, uno contenente il messaggio in chiaro, detto **testo**, e l'altro una sequenza casuale di lettere, ma avente la stessa lunghezza del messaggio da crittare, detto **verme**. L'apparato di codifica preleva un simbolo da entrambi, ed usando l'or esclusivo produce l'uscita crittata, trasmissibile anche su di un canale insicuro come la telescrivente. Il messaggio, se intercettato, è non intellegibile per chiunque non possieda il verme, anche se dotato di apparato di decodica, per altro identico a quello di codifica, con l'unica differenza che va collocato a valle dell'apparato ricevente. Questo è un sistema crittografico di tipo simmetrico (reversibile), rapido da computare: ecco perché viene spesso usato dai novelli programmatori, che però fanno l'errore di usare una chiave troppo corta, ovvero non avente la stessa lunghezza della frase da codificare, in genere si limitano ad usare una parola di 32bit, rendendo possibile un attacco crittoanalitico. L'algoritmo originale non viola il principio di Kerckhoffs, secondo il quale la sicurezza di un sistema crittografico è legata alla segretezza della chiave e non alla segretezza degli algoritmi usati, mentre lo fa la versione spesso implementata, in quanto è possibile ricostruire il verme con la sola forza bruta, essendo questo una semplice ripetizione periodica della parola a 32bit usata. Non è questa la sede per indicare come si procede, ma con la tavola della verità relativa alla funzione XOR, un block notes, una matita e un po' di pazienza troverete sicuramente la risposta da soli.

XOR				
A	0	0	1	1
B	0	1	0	1
R	0	1	1	0

PowerFlyer Gold

di Andrea Favini

Da molti anni a questa parte, nel mondo delle memorie di massa, si sono fronteggiate due "filosofie" per quanto riguarda i dischi rigidi. Per l'utilizzo professionale e comunque per soddisfare le esigenze degli utenti che volevano velocità ed affidabilità, la scelta era inevitabile, un disco SCSI; per chi invece guardava più al portafoglio che alle prestazioni, un disco IDE era più che sufficiente.

L'Amiga 4000, con il fratellino minore Amiga 1200, è stato il primo ad uscire con il controller IDE integrato (Mamma Commodore aveva deciso di darsi al risparmio, le conseguenze le sappiamo tutti....), abbandonando una delle caratteristiche degli Amiga di fascia alta (A3000).

Una cosa comunque da esaltare della porta del 4000 è sicuramente la compatibilità: fatto salvo per alcuni modelli di lettori CD, c'è una sorprendente compatibilità con i dischi delle ultime generazioni. La nota dolente riguarda però le prestazioni: infatti, anche su un Amiga con PowerUP, il controller, a causa dei suoi limiti hardware, non è mai andato oltre i 3,6 MB/s.

Sicuramente un amighista convinto preferirebbe spendere qualche lira in più per supportare lo sviluppo hardware e software specifico, piuttosto che in costosi hard disk. La soluzione viene proposta da Elbox con la scheda PowerFlyer, inizialmente concepita per il 1200, poi realizzata anche in versione ZorroII (PowerFlyer GOLD A4000), che andiamo a recensire.



Scheda prodotto

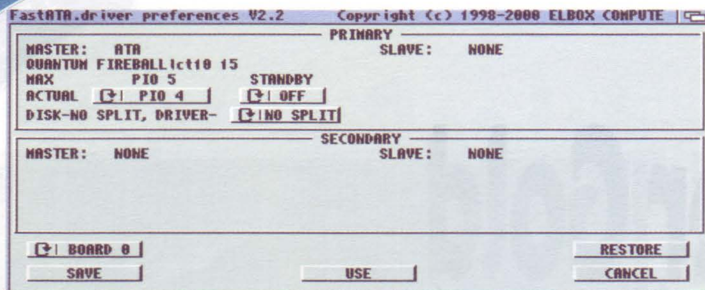
PowerFlyer Gold
Produttore: Power Computing, http://www.powerc.com
Disponibile presso: Virtual Works, http://www.virtualworks.it
Prezzo: Lire 240.000

Le caratteristiche

La scheda presenta due linee IDE bufferizzate, permettendo quindi di collegare fino a 4 periferiche. I protocolli supportati raggiungono il PIOMODE 5 (la porta IDE integrata dell'Amiga è un PIOMODE 0 anche se regge, logicamente a velocità ridotta, anche dischi più recenti), supportando pienamente la generazione di dischi UltraATA, anche se la scheda non ha accesso diretto alla memoria, e quindi riduce ovviamente le prestazioni dei veloci HD. La scheda permette di comunicare con i dischi ad una velocità di 16,6 MB/s, anche se le punte massime (misurate da SysInfo) raggiungono i 10 MB/s per gli hard-disk UltraATA e i 7 MB/s per i lettori CD-ROM più veloci.

Queste prestazioni si raggiungono con le ultime versioni (4.x) del software FastATA'99, la quale introduce anche una grossa novità per la gestione dei dischi di grande capacità.

In effetti, a meno di andare a procurarseli sul mercato dell'usato, i dischi sino ai 4 GB sono praticamente introvabili, quindi la necessità di gestire le grandi capacità è sempre più importante anche per noi amighisti. Una soluzione ci è stata data a suo tempo con l'AmigaOS 3.5 e prima ancora con PFS 2 e 3 abbinati a device in grado di superare la barriere dei 4 GB, mentre ora



Il programma di preferenze

con la PowerFlyer ci viene posta un'ulteriore alternativa.

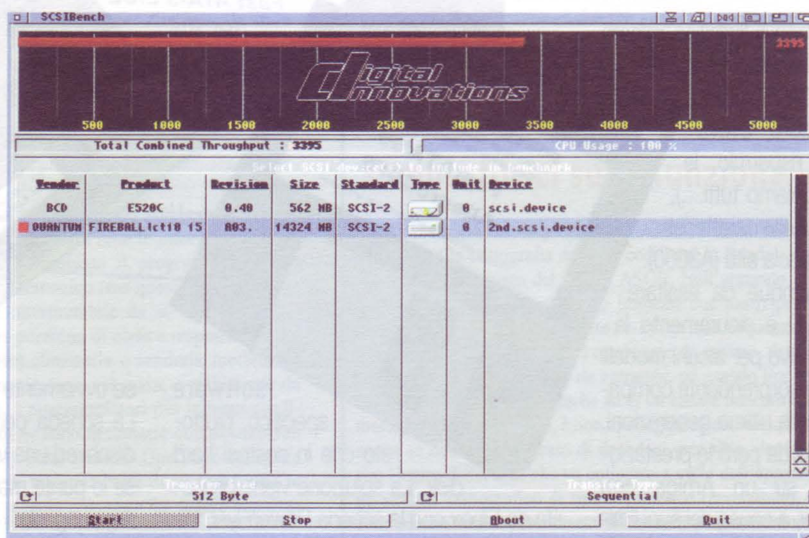
Tramite la funzione di SPLIT, è possibile infatti configurare il disco in modo che appaia al sistema sotto forma di più unità logiche. Attenzione! Non si tratta di partizioni, ma di più dischi in uno, quindi se da un lato è possibile gestire dispositivi di enorme capacità anche con il sistema operativo 3.1 e il suo FastFileSystem, dall'altro sorge un probabile problema di compatibilità con gli altri controller, per cui vi è il problema che lo stesso disco montato in seguito sulla porta del 4000 non venga riconosciuto in maniera corretta.

La funzione di SPLIT è direttamente gestibile dal pannello delle preferenze, tramite il quale è inoltre possibile cambiare il protocollo d'accesso fino a PIOMODE 5 (il pannello suggerisce già quale sia quello massimo consentito dal disco) e gestire la funzione di STANDBY (risparmio energetico) del disco. Se si tentasse di modificare lo stato di un disco già partizionato e formattato da NO-SPLIT a SPLIT o viceversa, il programma ci metterebbe in guardia sul fatto che si tratta di due cose non compatibili, ed appunto un eventuale cambio causerebbe la perdita dei dati. Quindi, prudenza!

La prova

La scheda per la prova ci è stata consegnata direttamente a Pianeta Amiga da Tony Ianiri (PowerComputing). La classica scatola di cartone contiene, oltre alla scheda di dimensioni ridotte, un manuale cartaceo di alcune pagine ed un floppy contenente il software di gestione. L'installazione è molto semplice: basta individuare uno slot Zorro libero ed inserire la scheda la quale però, essendo molto piccola, potrebbe essere inserita al contrario. La scheda è ovviamente autoconfigurante (come ogni buona scheda Amiga), e permette di vedere immediatamente i dischi ad essa connessi. Il device si chiama 2nd.scsi.device, e le unità collegabili possono essere fino a quattro su due canali, come già citato.

Al primo avvio, poiché l'hard disk utilizzato per i primi test conteneva una partizione avviabile con priorità molto alta, il nostro Amiga ha fatto il boot proprio via PowerFlyer. Anche se avevamo notato già un certo incremento di velocità rispetto alla molto lenta Catweasel MKII che precedentemente pilotava il disco, siamo rimasti leggermente delusi. Le prestazioni inizialmente sono infatti quelle della porta interna del 4000: la lentezza risiede nella scelta di caricare i driver FastATA da disco e non da ROM, sia per ragioni di spazio nella EPROM stessa, sia - molto più probabilmente - per questioni di compatibiltà (soprattutto con il 3.5) all'avviamento. Abbiamo dunque effettuato l'installazione del software, che oltre a copiare i file necessari ha anche modificato la sequenza di avviamento eliminando l'aggiornamento della scsi.device da parte del SetPatch di AmigaOS 3.5. A quel punto, riavviando, siamo rimasti sorpresi positivamente, riscontrando un notevole miglioramento della prestazioni sia in lettura che in scrittura. La prova effettuata direttamente da noi non ha coinvolto molti hard disk, e tra l'altro quelli utilizzati sono per la maggior parte dischi non recentissimi; da altri test sappiamo che con dischi veloci (UltraATA) gli 8 MB al secondo sono una norma. Comunque sono ottimi i dati ottenuti sul trasferimento di piccole quantità di dati, cioè con pacchetti di pochi KB, ove già con soli 512 byte per volta si raggiungono punte di circa 4 MB/s, cosa che neppure con un disco SCSI UltraWide Fujitsu montato sul controller della PowerUP riusciamo ad ottenere. Queste prestazioni nel trasferimento di piccole quantità di dati sono sicuramente molto positive, in quanto capita raramente



Quasi 4MB/s con pacchetti da 512 bytes, notevole.

La startup-sequence secondo FastATA

- C:Setpatch NONSD QUIET SKIPROMUPDATES
- scsi.device
- C:CheckLMB
- IF WARN
- SYS:Prefs/FastATAPrefs
- ENDIF
- C:FastATA.driver QUIET

per un sistema Amiga di dover leggere file di sistema di grosse dimensioni, per cui operazioni come il boot vengono notevolmente velocizzate.

AllegroCDFS

Nel pacchetto software della PowerFlyer, oltre ai driver FastATA, è inclusa anche l'ultima versione di AllegroCDFS. Tra le caratteristiche di questo filesystem troviamo il supporto per vari formati tra cui anche quello dei DVD-ROM (attenzione, solo il formato con cui vengono memorizzati i dati su un DVD, non il codec per la decodifica dei film). Manca però il supporto per i formati proprietari delle due piattaforme più diffuse, cioè il Joliet (PC) e l'HFS (Mac).

Anche sul discorso multisessione abbiamo riscontrato che, come tutti i filesystem ad eccezione di CacheCDFS, AllegroCDFS non è in grado di leggere le partizioni di un CD multivolume. La nota sicuramente positiva riguarda le prestazioni: AllegroCDFS, oltre ad occupare molto meno spazio su disco, è visibilmente più veloce degli altri filesystem, sia nell'accesso al disco, sia nella lettura dei dati. Quindi consigliamo a chi possiede più di un lettore CDROM di utilizzare AllegroCDFS su quello maggiormente utilizzato, in modo da massimizzare le prestazioni, ed utilizzare un altro filesystem (CacheCDFS distribuito con AmigaOS 3.5 è sicuramente il miglior candidato) per mantenere una compatibilità globale con tutti i formati. Per chi di lettore ne ha uno solo è comunque possibile montare la stessa periferica più volte con nomi di device diversi (CD0, CD1, FACD0, etc) e filesystem diversi, stando solo attenti al fatto che a volte i vari CDFS sono "gelosi" e schizzinosi per cui non convivono molto bene tra di loro.

Conclusioni

Abbiamo avuto poco tempo per provare la scheda, ma le impressioni avute ci sono state confermate da chi l'aveva acquistata subito ed ora ha provveduto ad aggiornare il software. La scheda è affidabile e le prestazioni sono notevoli, soprattutto se rapportate alla porta interna del 4000 o del 1200 o alla Buddha (Catweasel MKII Zorroll che sia) ma non sicuramente rispetto ad un controller SCSI UltraWide che lavora con un bus di 40 MB/s senza il collo di bottiglia dello Zorro e soprattutto in DMA. Resta il fatto che i dischi EIDE sono comunque molto meno costosi degli SCSI, per cui il prezzo della scheda è sicuramente abbordabile considerata anche la dotazione di AllegroCDFS.

Ci farebbe sicuramente piacere il supporto della scheda in LinuxAPUS, visto che il simpatico pinguino, soprattutto se deve portarsi X sulle spalle, ha la tendenza a trasformarsi in Windows chiedendo gli straordinari ai nostri dischi. ■



Il Piccolo Emporio

IL PICCOLO EMPORIO di Bruno Cristina
Via Roma 209/211 - 95030 Mascalucia (CT)
Tel/Fax 095-724715

Mediator 1200 o Z4	399.000
SharkPPC 400 MHz	869.000
SharkPPC 550 MHz	1.169.000
Power Flyer 1200	159.000
Power Flyer 4000	229.000
Winner 4-IDE	45.000
Buddha Flush 4-IDE	99.000
Twister MKII (115k)	78.000
Power Tower 1200	379.000
Punchinello 1200	59.000
AmiScan FF ext.	135.000
Kitwalda + floppy	99.000
Catweasel MKII	139.000

AmigaOS 3.9	89.000
PageStream 4.0	498.000
ArtEffect 4.0	495.000
ImageFX 4.1	489.000
Tornado 3D 3.0	899.000
StormC 4.0	495.000
AmigaSDK	229.000
ROM 3.1 per 3/4000	79.000

ScanQuix 5	149.000
STFax PRO 4.5	99.000
MakeCD DAO	149.000
PowerMovie CD	79.000
The Sexi Empire	79.000
Face of Mars CD	25.000
Red Mars CD	59.000

Amiga

Tutti i prezzi sono IVA inclusa. Per ricevere il Ns. listino basta mandare una e-mail all'indirizzo: il_piccolo@tin.it o visitare il Ns. sito http://space.tin.it/clubnet/ycbrun

Punchinello MK II

di Daniele Franza

Gettò il bambino dalla finestra. Poi picchiò a morte sua moglie. Uccise il poliziotto che era venuto ad arrestarlo. Fece sì che il boia finisse impiccato al posto suo, uccise un fantasma e fu più furbo del Diavolo stesso. Non morì mai. E Mister Punch vive ancora, spostandosi in lungo e in largo per i paesi, divertendo e deliziando grandi e piccini.



Comincia così "Mister Punch", ultimo libro di Neil Gaiman (il pluripremiato autore di Sandman, Casi Violenti e Stardust) edito in Italia da Vertigo.

Mister Punch è una marionetta, la cui origine è fatta risalire alla Commedia dell'Arte Italiana, con il suo bagaglio di maschere e caricature. Diffusasi nel XIV secolo in Italia, e successivamente in tutta Europa, la Commedia dell'Arte rese nota ovunque la maschera di Punchinello (questo il nome originario napoletano).

Il personaggio prese ben presto il nome di Pulcinella, e si diffuse anche all'estero, in Francia (Polichinelle), in Germania (Polizenelle) e in Spagna (Pulchinelo), mentre in Inghilterra assunse il nome di Punch, che in inglese dà l'idea di qualcosa di corto e tozzo. Corto e tozzo è, in effetti, anche il Punchinello oggetto di questa recensione, ed è forse proprio a causa della sua forma che l'italo-inglese Power Computing ha deciso di dare a questa particolare interfaccia il nome della famosa maschera napoletana.

Tra maschere e burattini (confezione e manuale)

L'interfaccia Punchinello è contenuta in una semplice busta di plastica trasparente.

Al suo interno trova posto l'interfaccia, un dischetto a bassa densità e un foglio A5, che contiene, nella sola lingua inglese, le poche istruzioni necessarie a installare l'adattatore.

L'installazione hardware dell'interfaccia è molto semplice: basta scollegare il mouse dalla porta omonima, collegarvi l'adattatore e collegare a quest'ultimo un mouse PC. I mouse compatibili sono tutti quelli dotati di connettore seriale, o quelli PS/2 previo l'utilizzo di un ulteriore adattatore PS/2 – seriale (non fornito).

L'adattatore Punchinello, pur essendo "corto e tozzo" come Mister Punch, sporge di diversi centimetri dall'Amiga, e la cosa costringe a separare adeguatamente quest'ultimo dal muro, oltre a rendere un po' pericolosa la stabilità del tutto. La cosa è ulteriormente peggiorata nel caso in cui il mouse posseduto sia di tipo PS/2, e si debbano quindi usare due adattatori in cascata: in questo caso i due adattatori, più il connettore del mouse stesso, provocano una sporgenza – tutt'altro che stabile – che può arrivare anche a 10 centimetri!

Il dischetto fornito con l'adattatore serve unicamente nel caso in cui si intenda fare uso della rotellina presente in alcuni modelli di mouse recenti. Se si utilizza un mouse senza rotellina non ci sarà alcun bisogno di aggiungere componenti software, in quanto la conversione dei protocolli mouse PC/Amiga è effettuata interamente dall'adattatore.

L'installazione fa uso del noto installer Commodore, e si occupa di copiare alcuni comandi in C (aggiunti anche al file user-startup) e una nuova classe MUI (MUIWheel), opera dell'italiano Alessandro Zummo. Stranamente non viene installata FreeWheel, una utile commodity che si occupa di trasformare i movimenti della rotellina in eventi tipo "pressione dei tasti freccia" o "movimento della barra di scorrimento".

Il foglio-manuale di istruzioni appare essenziale, ma largamente insufficiente, lasciando in pratica all'utente il compito di sperimentare sulla sua pelle come funziona il tutto.

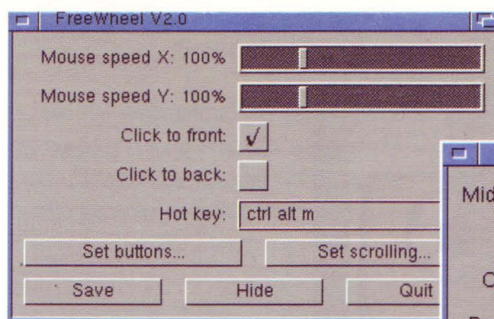
In scena! (impressioni d'uso)

Per la prova abbiamo usato un Amiga 4000 e diversi mouse PC.

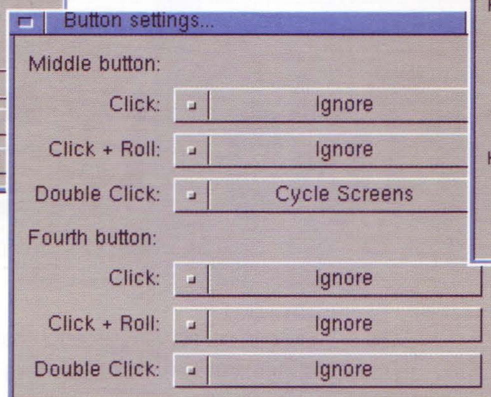
Per prima cosa abbiamo spento il com-

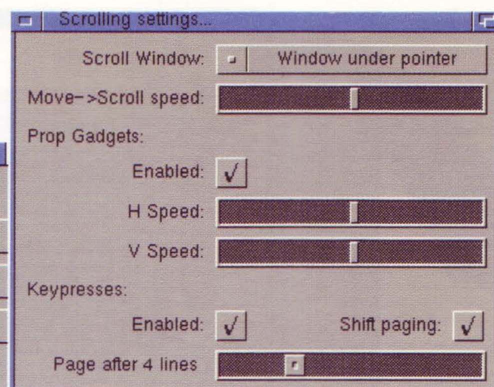
Scheda prodotto

Punchinello MK II
Produttore: Power Computing - http://www.powerc.com
Distributore: Power Computing - http://www.powerc.com
Prezzo: 19,95 sterline, 29,95 sterline in bundle con un mouse PC con rotellina



L'interfaccia di preferenze della commodity FreeWheel è molto intuitiva, e permette di impostare diversi parametri del mouse e della rotellina.





puter, collegato il Punchinello alla porta mouse e ad esso un vecchio mouse seriale standard PC a due tasti; abbiamo riacceso e tenuto premuti i due tasti del mouse: l'interfaccia ha funzionato al primo colpo, con l'apparizione del menù di boot e il perfetto movimento del puntatore, in linea con gli spostamenti della mano.

Eseguito l'avvio e tornati nell'ambiente del Workbench, abbiamo provveduto a cambiare mouse, collegando questa volta una trackball Microsoft IntelliMouse. Tale trackball esiste in versione USB e PS/2; abbiamo usato la versione PS/2 collegandola a un adattatore PS/2 – seriale e quest'ultimo al Punchinello. Nonostante l'aspetto estetico, con i due adattatori in cascata, non fosse dei migliori, anche in questo caso non ci sono stati problemi di compatibilità: la trackball Microsoft si è mostrata perfettamente adeguata all'uso su Amiga.

L'operazione successiva è stata quella di installare i programmi presenti sul dischetto fornito, in modo da poter usare la rotellina presente nella trackball. A installazione effettuata, ne abbiamo provato l'uso con il programma di test fornito, con le finestre del Workbench, con Multiview, con i file requester ASL e Reqtools, con Directory Opus 4, con GoldEd e con numerosi altri programmi: in tutti i casi il funzionamento della rotellina è risultato impeccabile, sostituendo egregiamente la tradizionale (e meno comoda) operazione di trascinamento della barra di scorrimento verticale.

Purtroppo abbiamo dovuto prendere atto che la velocità di scorrimento, quando si fa uso della rotellina, varia da programma a programma. Ad esempio, con Directory Opus ad ogni giro della rotellina si "scende" di molto, mentre con Multiview lo scrolling è molto più lento.

Abbiamo anche notato un comportamento piuttosto strano se si fa scorrere la rotellina troppo velocemente: muovendola verso il basso a velocità sostenuta la finestra scrollerà verso destra, mentre muovendola verso l'alto andrà a sinistra! Questo strano comportamento si verifica con tutti i programmi, e sembra causato dall'adattatore stesso, che forse messo sotto stress dal rapido movimento della rotellina non riesce a interpretare correttamente i dati.

L'uso della commodity FreeWheel può, grazie alla sua intuitiva interfaccia di preferenze, aiutare a impostare vari parametri, quali anche la velocità di scorrimento.

I programmi che fanno uso di MUI (YAM, IBrowse...) sfruttano la rotellina grazie a una classe aggiuntiva che viene posta tra le preferenze di MUI dal programma di installazione. Anche qui nessun particolare problema, se si eccettua uno strano comportamento riscontrato con YAM. Con tale programma il movimento della rotellina appare non coerente: i messaggi scorrono uno alla volta, mentre la barra di scorrimento scende di tre messaggi. Altro comportamento bizzarro, se si fa scorrere la rotellina con il puntatore presente nella barra di scorrimento a destra, questa scorrerà di tre righe, i messaggi di una e la lista delle cartelle a sinistra di due (!); se invece il puntatore si trovava sopra l'elenco dei messaggi, la lista delle cartelle non scorre più.

Tutti questi piccoli problemi ci portano a ritenere che l'adattatore, o forse semplicemente il driver di gestione, ha ancora bisogno di un piccolo lavoro di messa a punto; fatti salvi questi aspetti secondari, comunque, l'interfaccia si è sempre comportata egregiamente, anche nei programmi più vecchi quali ad esempio i giochi o i demo, che non fanno uso del Workbench.

Il difetto più grave del Punchinello è semmai la scelta, a nostro giudizio quantomeno opinabile, di usare la ormai vetusta (e non più usata da anni) interfaccia seriale per i mouse PC. I mouse moderni, soprattutto se dotati di rotellina, sono di tipo USB o al limite PS/2. L'utente è così obbligato a usare un doppio adattatore (usando un mouse PS/2), con tutte le conseguenze negative in termini di estetica e soprattutto di stabilità di cui già abbiamo parlato, oppure usare un vecchio mouse seriale, tipicamente senza rotellina, rinunciando così alla caratteristica più interessante e qualificante del Punchinello.

Non nascondiamo che ci sarebbe piaciuto molto poter usare su Amiga uno degli ultimi mouse ottici che, senza pallina, garantiscono fluidità e affidabilità nello scorrimento sempre ottimali; abbiamo provato addirittura con un triplo adattatore (Punchinello, seriale – PS/2 e PS/2 – USB), ma purtroppo l'Intellimouse Explorer USB di Microsoft, uno splendido mouse ottico con 5 tasti e rotellina, in questo caso non ne ha voluto sapere di fare il benché minimo movimento.

La morale della favola (conclusioni)

La tradizione di Punchinello/ Pulcinella/Mister Punch ci descrive quest'ultimo come un personaggio che ama il dolce far niente e pensa principalmente a mangiare, e cui sono universalmente riconosciute due qualità: la capacità di adattarsi a tutto e di prendere la vita con filosofia.

Tutte caratteristiche che possiede anche la nostra interfaccia Punchinello: non si adatta proprio a tutto, ma nel corso della prova si è dimostrata parecchio versatile e, quanto al "dolce far niente", non possiamo che essere d'accordo: si collega e via, più comodo di così! ■

In prova



SuperToto

di Fabio Benedetti

A breve distanza dalla recensione di TurboGest, eccoci di nuovo alle prese con un'altra produzione "Low Level". L'etichetta siciliana ha infatti deciso di occuparsi di alcuni settori tradizionalmente poco sfruttati nell'ambito del parco programmi Amiga, rilasciando applicazioni un po' più specifiche del solito, ma che contribuiscono in maniera essenziale e decisa alla vitalità della piattaforma.

Caratteristiche

SuperToto è un programma per l'elaborazione e lo sviluppo di sistemi per Totocalcio e Totogol. Dico subito che questa è una definizione calzante, ma per certi versi, anche un po' riduttiva. Infatti, per facilitare l'utente nella gestione e compilazione dei dati, all'interno del pacchetto troviamo una gestione completa del campionato di calcio, arricchita con funzioni di archiviazione e di ricerca statistica, che si dimostrano utilissime per analizzare l'andamento delle varie formazioni durante l'intera stagione.

L'interfaccia verso l'utente è proprietaria, ma al tempo stesso abbastanza semplice e nella maggioranza dei casi intuitiva. Dal mio punto di vista consente una buona e rapida scala di apprendimento. Volendo sintetizzare al massimo, le funzionalità complessive, che si traducono poi nei vari passaggi che l'utente dovrà compiere nell'utilizzazione pratica, sono le seguenti:

- Gestione dei campionati di calcio di serie A, B, C1 e C2
- Elaborazioni e visualizzazione di dati statistici (utili per la compilazione dei risultati sulla schedina)
- Sviluppo e riduzione dei sistemi (Totocalcio o Totogol)
- Stampa finale delle schedine

Scheda prodotto

SuperToto
Autori: Nicolò Sportaro e Nando Gentile
Produttore: Low Level Productions (http://www.low-level.com)
Disponibile presso: Low-Level Production e Virtual Works (http://www.virtualworks.it)
Prezzo: 36.000 lire

Totocalcio | TotoGol | Quadratone | Schedina | Statistiche | Giornate | Incontri | Prefs | Stampa | Autori | Fine

Squadre	PT	GI	Vc	Pc	Sc	Rf	Rs	Vf	Pf	Sf	Rf	Rs	Mi
FIORENTINA	6	2	1	0	0	3	0	1	0	0	2	1	2
MILAN	6	2	1	0	0	3	0	1	0	0	2	1	2
JUVENTUS													
UDINESE													
ROMA													
INTER													
BARI													
SAMPDORIA													
LAZIO													
PARMA													
PERUGIA													
CAGLIARI													
PIACENZA													
VICENZA													
VENEZIA													
EMPOLI													
SALERNITANA													
BOLOGNA													

SuperToto by Nicolò Sportaro & Nando Gentile
Con la collaborazione di Rosario Di Vincenzo
Version 1.8 - 1 Giugno 1999 -
Per contattare gli Autori, scrivere o telefonare a:
Nicolò Sportaro - C.le Calabrese,25
Palermo - 90123 - Cell.0347/7588988
Nando Gentile - via Rocky Marciano,23 Sc.H
Palermo - 90146 - Cell.0368/445293
E-Mail: <nickwar@low-level.com>
Registrato da
Fabio Benedetti
© 1999 Gus & Jack Software
Internet: < www.low-level.com >

B | C1A | C1B | C2A | C2B | C2C | Campionato

Schermata d'apertura di SuperToto con il riepilogo della classifica.

Più avanti vedremo come tutto ciò si realizza effettivamente e in che modo il programma ci può essere d'aiuto nella realizzazione di una colonna vincente.



Il contenuto del cassetto dopo l'installazione.

Confezione e installazione

SuperToto viene distribuito su un dischetto ad alta densità. Il formato del disco, tuttavia, resta quello classico Amiga a 880KB, in modo da poter essere gestito senza problemi su ogni tipo di unità a dischi (floppy). Nella confezione, piuttosto sobria ed essenziale, ma efficace al tempo stesso, troviamo una striscia di cartone colorata con il logo del programma, idonea a fornire una buona rigidità all'insieme. A parte, abbiamo infine la cartolina di registrazione da inviare, in un secondo momento, agli autori.

La classica istallazione su disco fisso (consigliata, ma comunque non obbligatoria) non richiede alcun accorgimento particolare e provvede a copiare nel cassetto di destinazione e sul disco di sistema tutto il necessario, come ad esempio la libreria "amos.library" ed il carattere "gc601.font". La documentazione, fornita in formato AmigaGuide, è soddisfacente per quanto riguarda la trattazione generale delle varie

sezioni del programma, ma assai scarna per quelle che sono le nozioni e la terminologia utilizzate dai giocatori nell'ambito di questo generi di concorsi.

Dettagli tecnici

In termini di requisiti di base e di memoria totale disponibile, le richieste di SuperToto sono senz'altro minime, poiché il programma è stato pensato per essere utilizzato anche su un 1200 base (l'ammontare della RAM si riflette solo sul numero complessivo delle colonne sviluppabili), anche se un'espansione e un disco fisso facilitano indubbiamente l'archiviazione e la gestione dei dati. Dal punto di vista tecnico, gli ottimi algoritmi interni (realizzati in Assembly) per la compilazione e la riduzione dei sistemi consentono di sviluppare sette milioni (7.000.000!) di colonne Totogol in meno di 3 minuti, con un processore 68030 e 32 MB di RAM. Su una CPU più veloce come il 68060 utilizzato nella prova, l'elaborazione delle schedine è pressoché instantanea in tutte quelle situazioni tipo che un'utenza con esisgenze normali si trova a dover affrontare. Come accennavo in precedenza in merito all'interfaccia grafica, anche lo schermo gestito da SuperToto è proprietario, e questo significa soprattutto che non possiede neppure quelle caratteristiche a cui Intuition ci ha abituato. In altre parole, una volta aperta, tale videata non si lascia passare in secondo piano, né tantomeno promuovere successivamente. Esiste tuttavia, e per fortuna, la possibilità di tornare al Workbench (o viceversa da qui all'applicazione) , sfruttando una caratteristica dei programmi AMOS, a cui si accede attraverso un'apposita combinazione di tasti. La cosa importante è invece che l'utilizzo non blocca comunque e in nessun caso il multitasking di AmigaOS.

Persolamente ho utilizzato il programma durante una connessione Internet, senza mai riscontrare il minimo problema.

Totocalcio | TotoGol | Quadratone | Schedina | Statistiche | Giornate | Incontri | Prefs | Stampa | Autori | Fine

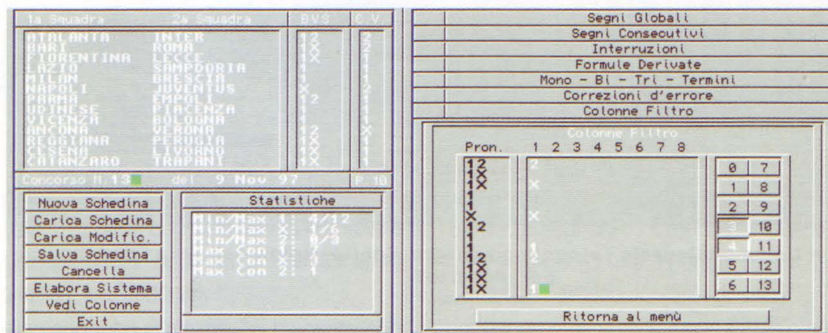
N.	Incontro	Risultato	N.	Incontro	Risultato
1	BARI - BOLOGNA	6-0	17	PONTEDERA - PISA	0-0
2	FOGGIA - GIULIANOVA	5-0	18	NOVARA - MANTOVA	0-0
3	FIORENTINA - INTER	3-0	19	FIORENZUOLA - CREMAPERGO	0-0
4	JUVENTUS - LAZIO	2-0	20	BORGOSESIA - BIELLESE	0-0
5	MILAN - PARMA	7-0	21	ALESSANDRIA - ALBINOLEFFE	0-0
6	PERUGIA - PIACENZA	8-4	22	BARACCA_LUGO - CASTELS.PIET	0-0
7	ROMA - SALERNITANA	0-0	23	FAENZA - FANO	0-0
8	SAMPDORIA - UDINESE	0-0	24	GIORGIONE - GUBBIO	0-0
9	VENEZIA - VICENZA	0-0	25	MACERATESE - MESTRE	0-0
10	VARESE - SPAL	0-0	26	RIMINI - SANDONA'	0-0
11	GUALDO - LODIGIANI	0-0	27	SASSUOLO - TEMPIO	1-0
12	NOCERINA - SAVOIA	1-0	28	TERAMO - TORRES	0-0
13	VOGHERA - VIAREGGIO	0-0	29	TRENTO - TRIESTINA	0-0
14	SPEZIA - SANREMESE	0-0	30	VIS_PESARO - VITERBESE	0-0
15	PRO_VERCELLI - PRO_SESTO	0-0	31	ASTREA - BENEVENTO	7-9
16	PRO_PATRIA - PRATO	0-0	32	CASARANO - CASTROVILLAR	0-0

Somma	82	Paralleli	0
Consecutivi	5	Simmetrie	2
Pari	4	Serie A	6
Dispari	4	Serie B	0
Decine	6-0-2	Serie C	2

Colonna in ordine numerico
Colonna in ordine prioritario
Stampa Schedina
Carica Schedina
Fine

31 32 6 5 1 2 3 4 --- 12 27 7 8 9 10 11 13 14 C.V

Elaborazione di una schedina Totogol.



Ecco una schedina Totocalcio. A destra la varie opzioni e i filtri per la riduzione delle colonne.

Serie A - Vittorie		Pareggi		Sconfitte	
ATALANTA	1	MILAN	1	UDINESE	1
ROMA	1	PIACENZA	1	BRESCIA	1
JUVENTUS	1	ATALANTA	0	VICENZA	1
LAZIO	1	ROMA	0	BOLOGNA	1
PARMA	1	JUVENTUS	0	EMPOLI	1
FIORENTINA	1	LAZIO	0	LECCE	1
INTER	1	PARMA	0	NAPOLI	1
SAMPDORIA	1	FIORENTINA	0	BARI	1
MILAN	0	INTER	0	ATALANTA	0
PIACENZA	0	SAMPDORIA	0	ROMA	0
UDINESE	0	UDINESE	0	JUVENTUS	0
BRESCIA	0	BRESCIA	0	LAZIO	0
VICENZA	0	VICENZA	0	PARMA	0
BOLOGNA				FIORENTINA	0
EMPOLI				INTER	0
LECCE				SAMPDORIA	0
NAPOLI				MILAN	0
BARI				PIACENZA	0

Ricerca occorrenze particolari nelle colonne archiviate
Start
Occorrenze Trovate
Ritardo Occorrenza
Visione Archivio
Exit

Serie A - Re				Tot.Reti	
ATALANTA				ATALANTA	6
ROMA				BOLOGNA	6
FIORENTINA				FIORENTINA	5
JUVENTUS				UDINESE	5
LAZIO				ROMA	4
PARMA	2	BRESCIA	2	EMPOLI	4
INTER	2	VICENZA	2	INTER	3
SAMPDORIA	2	LECCE	2	SAMPDORIA	3
UDINESE	2	NAPOLI	2	BRESCIA	3
BOLOGNA	2	BARI	2	VICENZA	3
MILAN	1	ROMA	1	JUVENTUS	2
PIACENZA	1	INTER	1	LAZIO	2
BRESCIA	1	SAMPDORIA	1	PARMA	2
VICENZA	1	MILAN	1	MILAN	2
EMPOLI	1	PIACENZA	1	PIACENZA	2
LECCE	0	JUVENTUS	0	LECCE	2
NAPOLI	0	LAZIO	0	NAPOLI	2
BARI	0	PARMA	0	BARI	2

Tipi di ricerche effettuate sull'archivio del campionato.

Utilizzo pratico

Vediamo ora da vicino come sia possibile utilizzare produttivamente SuperToto, per la realizzazione finale di un sistema di colonne da giocare poi definitivamente in ricevitoria.

All'avvio il programma ci presenta il riepilogo della classifica del campionato di calcio, con tutte le serie (dalla A alla C2) e i punteggi relativi ad ogni squadra. Naturalmente i dati vengono inseriti dall'utente all'inizio di ogni stagione ed aggiornati poi di volta in volta, con i risultati dei vari incontri, che si succedono ogni settimana. Dalla schermata iniziale è possibile raggiungere ogni altra funzione del pacchetto, attraverso dei pulsanti allineati che trovano posto nella parte alta dello schermo. Ora, in questa sede non è possibile descrivere in maniera dettagliata tutte le funzioni del pacchetto, ma vediamo comunque, passo dopo passo, quali sono i passaggi da compiere per arrivare alla produzione di un sistema finale per Totocalcio. Per prima cosa, dalla videata principale, accediamo alla sezione denominata Totocalcio. Ovviamente si dà per scontato che in precedenza si siano già inseriti manualmente i nomi di tutte le for-

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga4000
- ✓ CPU: 68060 a 50 MHz
- ✓ RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
- ✓ OS: 3.5
- ✓ Altro: Scheda grafica Picasso-IV con Picasso96

mazioni che partecipano ai diversi campionati della stagione. Dalla sezione Totocalcio compiliamo la schedina della settimana, inserendo i vari incontri con i nomi delle squadre che andranno selezionati da un'utile lista provvidenzialmente fornita e che si aprirà al momento apportuno.

Una volta inserita la schedina, il programma provvede a calcolare automaticamente, in base ad un algoritmo definito Base-Variante-Sorpresa, un possibile sistema integrale vincente, che può comprendere una determinata serie di doppie e triple.

A questo punto entra in gioco l'utilità di SuperToto, vale a dire che ci viene offerta la possibilità di ridurre l'ammontare delle colonne ad una cifra significativamente giocabile, eliminando tutte quelle che in base a filtri e condizionamenti da noi opportunamente scelti, risulteranno le più improbabili. Prima di passare al ridimensionamento del sistema è possibile comunque modificare il pronostico automatico di base che ci è stato fornito, riducendo o ampliando ulteriormente il sistema integrale di partenza. I condizionamenti possibili che vanno ad influenzare la riduzione delle colonne, come potete vedere in figura, sono in totale sette e possono essere abilitati in maniera distinta gli uni dagli altri, a seconda delle necessità. L'utente può leggere in ogni momento il numero delle colonne sviluppate (complessive e ridotte) e rendersi conto del costo della giocata.

Il modo di operare delle sezioni Totogol e Quadratone sono sostanzialmente simili, magari ancora più complete, per quanto riguardo i filtri e le condizioni da applicare sulle colonne.

Al termine di ogni computazione, se e quando le colonne prodotte ci soddisferanno, non rimane altro che procedere a stamparle. E' possibile passare i risultati sia su fogli normali (per poi trascriverli successivamente a mano) sia direttamente su schedina. Questa funzione è particolarmente utile, perché sgrava il giocatore da un compito noioso e ripetitivo e, non da meno, ad alto rischio d'errore (pensate anche ad una sola imprecisione finita nell'unica colonna risultata poi vincente!). Per arrivare a risultati soddisfacenti nella stampa delle schedine, è necessario procedere prima ad una sorta di taratura, impostando alcuni valori in un apposito pannello. Normalmente sono sufficienti quattro o cinque prove per arrivare ad ottenere una stampa perfettamente centrata.

Una volta che si conoscono i risultati definitivi degli incontri, possiamo inserire la colonna vincente per conoscere se fra quelle che abbiamo giocato ve ne è una corrispondente.

Se la fortuna (o la bravura ?) ci ha assistito, verrà segnalato il tredici insieme ai possibili dodici conseguiti (questo ovviamente per il concorso Totocalcio). L'eventuale urlo di gioia invece non è ancora implementato e dovrà essere fornito dall'utente, anche se credo non vi siano problemi da questo punto di vista, o sbaglio?

Analisi di un sistema integrale Totogol non ancora ridotto. Notate la spesa necessaria per giocarlo!

Ecco come si presenterebbe SuperToto, aperto sul Workbench.

Conclusioni

Abituati ormai ad osservare, in più di un'occasione, programmi ridondanti di funzionalità accessorie e complementari, ma incredibilmente poveri proprio per quello che attiene alle caratteristiche essenziali e di base, non possiamo che riconoscere i meriti di SuperToto, insieme al notevole lavoro svolto dagli autori. Il pacchetto possiede tutto ciò che è necessario e assolutamente nulla di quanto è superfluo. Può sembrare forse retorico, ma questa è l'impressione che deriva dall'utilizzo del programma e non può non essere che un ottimo punto di partenza per ogni eventuale e possibile evoluzione futura, che ci auguriamo possa arrivare.

L'unica critica che mi sento il dovere di muovere è verso l'interfaccia grafica, non tanto perché proprietaria, in quanto non sempre questo è sinonimo di inefficienza o di mancanza di organicità, ma perché non offre la possibilità di essere aperta su scheda grafica e costringe all'utilizzo di uno schermo ECS/AGA in media risoluzione.

Tenuto conto anche del prezzo davvero allettante, SuperToto è un prodotto che mi sento davvero di consigliare a tutti gli appassionati del gioco del calcio in generale e a tutti i giocatori, assidui o meno, di Totocalgio e Totogol.

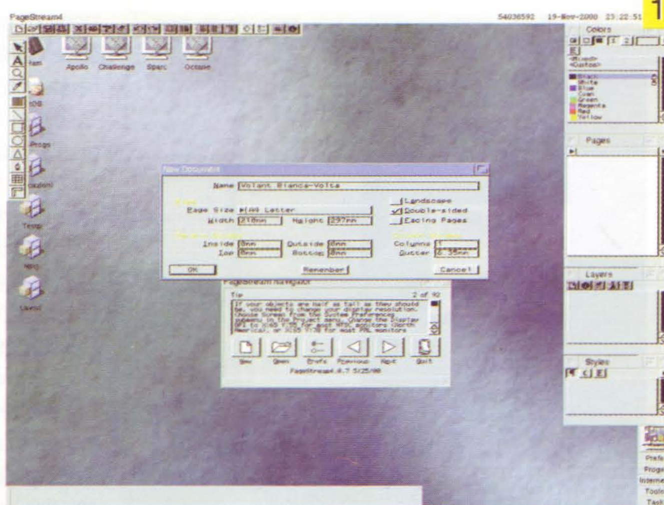
Costruiamo un volantino pubblicitario con PageStream 4

di Maurizio Bonomi

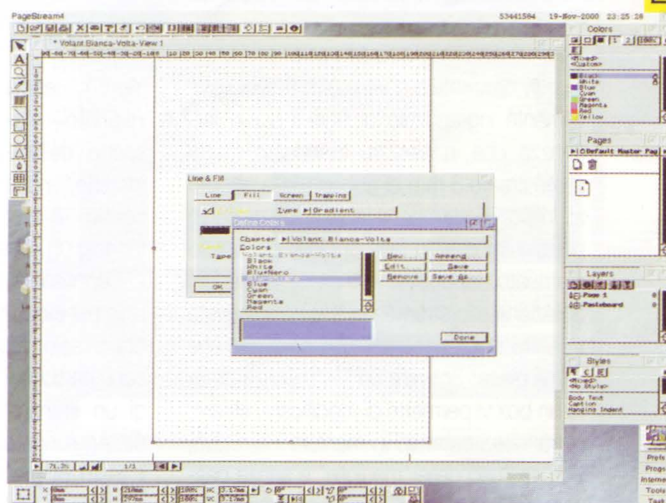
Ecco un'altro appuntamento con il miglior programma di desktop publishing per Amiga. Questa volta proveremo a costruire un volantino pubblicitario in bianca e volta.

Approfitto per ricordarvi che questi tutorial non sono un compedio di grafica pubblicitaria, ma solo delle guide d'uso a PageStream; anche se in molti casi cercherò di spiegarvi alcuni trucchi e accorgimenti utili a chi vuole portare a termine il lavoro per intero. Il Desktop Publishing richiede tecnica, ma anche esperienza e buon gusto. Queste ultime cose sono estremamente soggettive e impossibili (o quasi) da insegnare... E' proprio qui che dovrete metterci del "vostro". E allora partiamo...

1 Lanciate PageStream. Nel navigatore selezionate New, e impostate i valori di pagina come in figura; formato A4, double-sided e 0 mm di margini. Il formato A4 è comodo, è il più usato dalle stampanti inkjet e spesso è usato come formato di riferimento nei listini di chi stampa le pellicole. L'opzione double-sided sta proprio a indicare che il documento che abbiamo creato è in bianca e volta.



2 Una volta aperto il foglio di lavoro create subito un rettangolo a piena pagina (ovvero grande quanto il foglio). A rettangolo selezionato premete Le selezionate FILL. Accendete il flag FILLED, cambiate il TYPE in GRADIENT, e nel primo colore create una tonalità di vostro piacimento usando i canali CMYK. A questo colore metteteci molto NERO, almeno l'80/90%. Segnatevi i valori che impostate e, nel secondo colore, riportate quei valori sottraendo almeno il 75% di NERO. In questo modo avete creato luce e ombra della vostra sfumatura.

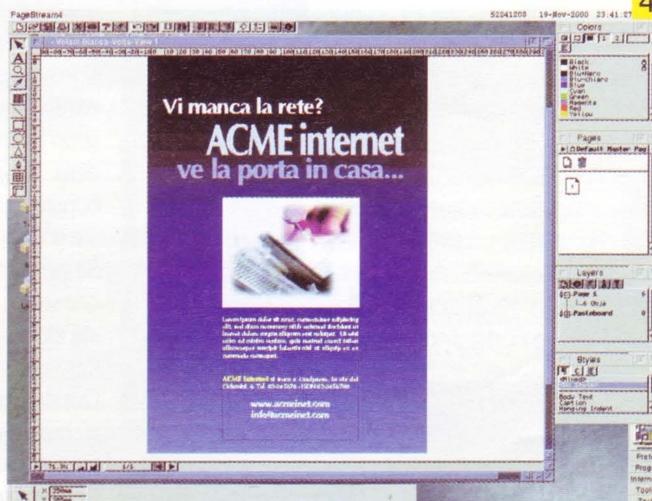


Il nero è quello che decide la tonalità del vostro gradiente, e gli altri colori rimangono invariati per evitare che si formino delle antiestetiche bande orizzontali oppure delle sgradevoli tonalità intermedie grigiastre.

Se provaste a stampare una sfumatura che va dal NERO puro al ROSSO vedreste alcune parti della sfumatura colorate con un rosso sporco e sgradevole. Questo perchè, nelle sfumature, il colore di base deve rimanere in entrambe le tonalità (luce e ombra).

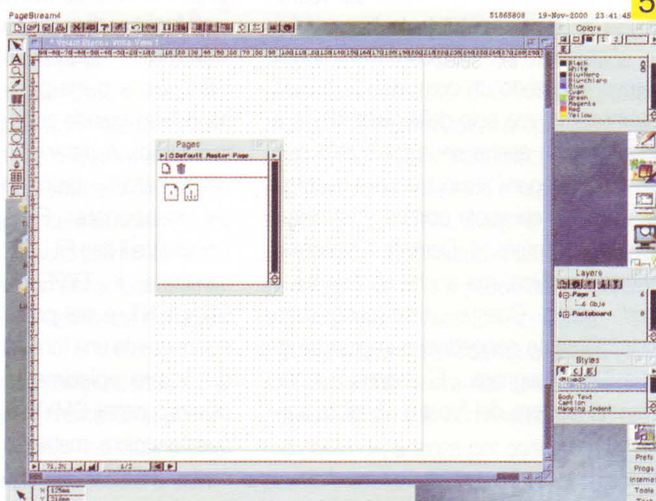
Confermate.

3 Prendete il vostro rettangolo e, con l'aiuto della palette orizzontale delle misure, portatelo fuori dal foglio di 3 mm in orizzontale e verticale, e successivamente ingranditelo di 6 mm sia in larghezza che in altezza. In questo modo avete creato 3 mm di abbondanza attorno al foglio di stampa. L'abbondanza serve per evitare che, in fase di taglio del lavoro stampato, "spunti" un po' di carta bianca. Selezionate lo strumento TESTO e scrivete il vostro slogan scegliendo il carattere che più vi piace. Scrivere un testo senza creare un box vi permette di modificare, stirare, ingrandire i caratteri in maniera interattiva, tramite l'uso delle "maniglie" e senza passare dalla finestra di definizione del testo. Evitate testi a bandiera o centrati, sono poco originali e troppo "convenzionali"; date del movimento alla vostra composizione disassando tra di loro le righe di testo. In figura vedete più o meno che cosa intendo...

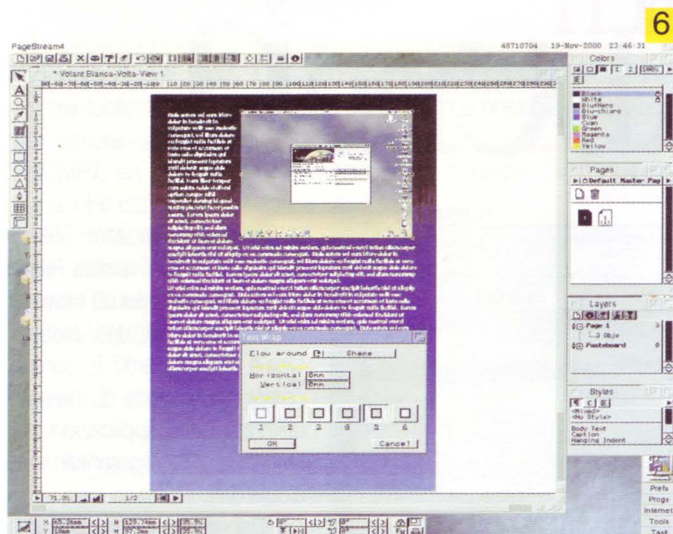


4 Inserite una o più immagini con l'apposita voce di menu FILE->PLACE GRAPHICS. Se l'immagine che avete inserito è troppo grande potete ridurla agendo sulle apposite maniglie, oppure potete chiudere il box in cui è contenuta selezionando lo strumento di inquadratura. Questo strumento si chiama tenendo premuto il tasto del mouse sul pulsante che raffigura la freccia nera. Il comando è il terzo partendo da sinistra ed è una specie di quadrato nero barrato. Agendo sulle solite maniglie dell'immagine, questo strumento lascia invariato l'aspetto dell'immagine, riducendo il ret tangolo in cui è contenuta. Utile per inquadrare solo alcuni particolari di un immagine. Aggiungete il testo di presentazione del volantino e, al piede della pagina, i dati commerciali e/o anagrafici della vostra attività. La scelta dei colori è un aspetto che va studiato con cura. Evitate colori con tonalità troppo simile o discordante. Scegliete sempre testo MOLTO chiaro su fondo scuro o testo MOLTO scuro su fondo chiaro. Sembra una banalità, ma è un errore che si rischia di commettere molte volte.

5 Prima di concludere questa pagina selezionate il vostro rettangolo sfumato e fate un bel RIGHT AMIGA-C. Ora la bianca è pronta. E' venuto il momento di aggiungere la volta. Nella palette PAGES, "prelevate" un foglietto dalla piccola iconina di fianco al cestino e trascinatelo a fianco (e a sinistra) della icona di pagina 1. Si dovrebbe accendere una riga verticale nera subito a sinistra dell'icona. Lasciate lì il foglio... Eccovi pronta la volta.

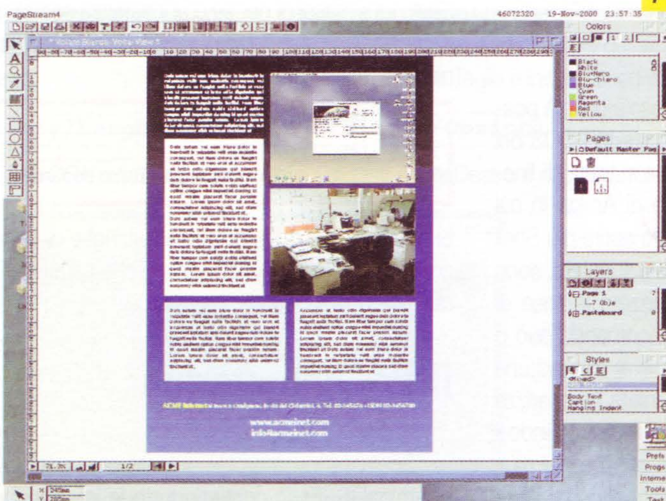


6 Inserite una o più Ora potete fare RIGHT AMIGA-V. Avete copiato e incollato la sfumatura. Portatela nella stessa posizione dell'altra (cioè a -3,-3 mm in alto a sinistra). Ora create un box di testo (quinto pulsante della toolbar) all'interno della pagina (ad almeno 1 cm dai bordi). Scrivete il testo

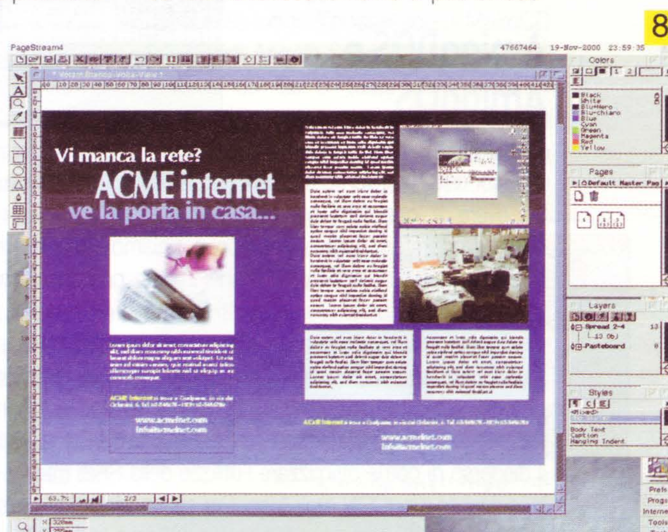


della vostra pubblicità (una presentazione, una descrizione della vostra azienda). Una volta fatto questo importate un'altra immagine e inseritela nel bel mezzo del vostro testo. Per evitare che il testo "scompaia" sotto l'immagine, selezionate il box di testo, aprite TEXT WRAP dal menù OBJECTS e scegliete la modalità di "scorrimento" che più vi aggrada. Ricordatevi di inserire un bordo orizzontale e verticale di almeno 3 mm, altrimenti il vostro testo andrebbe a sbattere contro il bordo dell'immagine.

7 Se avete bisogno di aggiungere dei testi diversificati e ben distinti fra loro potete sempre creare dei box di testo come in figura, colorati in modo differente e distanziati tra di loro in maniera regolare e ordinata. In questo modo potete anche scegliere la posizione di una o più immagini. In fase di progettazione è bene farsi un idea di come posizionare i box, creando un layout cartaceo che definisca la griglia di posizionamento, la tipologia e il colore dei box di testo, e l'eventuale differenziazione dei testi tramite diversi corpi e/o caratteri. Evitate sempre di fare composizioni caotiche, perché distolgono l'attenzione e stancano il lettore... Nella parte descrittiva di un volantino pubblicitario è bene cercare di riportare ordine e pulizia. La vostra creatività e il vostro astro possono essere "liberati" senza timore nella bianca.



8 Se volete provare a vedere come si presentano tutte e due le pagine affiancate potete fare così: aprite la palette PAGES, trascinate la pagina 1 al fianco destro della pagina 2 fino a che non si accende una riga nera attaccata all'icona e lasciate. Eccovi il vostro volantino B/V steso.



Per la stampa vi posso dare qualche consiglio. I lavori in bianca e volta vanno sempre impaginati separati (per cui il passo 8 fatelo dopo che avete salvato il documento).

Per i lavori con le sfumature di colore è bene scegliere un output su stampante Postscript Level 2. Le stampanti Level 1 non sanno codificare in maniera corretta i gradienti e tendono a creare le "famose" bande orizzontali. Con l'avvento del Level 2 questo problema, in molti casi, è scomparso.

E' comunque sempre consigliato farsi una prova a inkjet da usare come campione, per mostrarla all'eventuale service. Successivamente si può chiedere al vostro fornitore di pellicole se vi può fare una verifica della sfumatura in oggetto. La resa di molti fotoplotter e fotounità è decisamente variabile e può comunque riservare brutte sorprese... Meglio prevenire che curare, giusto?

E anche questa volta chiudiamo qui il vostro appuntamento con il Desktop Publishing...

Come vedete con Amiga si può tranquillamente lavorare e produrre, anche senza rincorrere software super-costosi come Quarkxpress o Coreldraw, a dimostrazione del fatto che ciò che conta è la creatività, non i mezzi con cui la si mette in opera. Saluti!

AbcWorkbench

di Andrea Favini

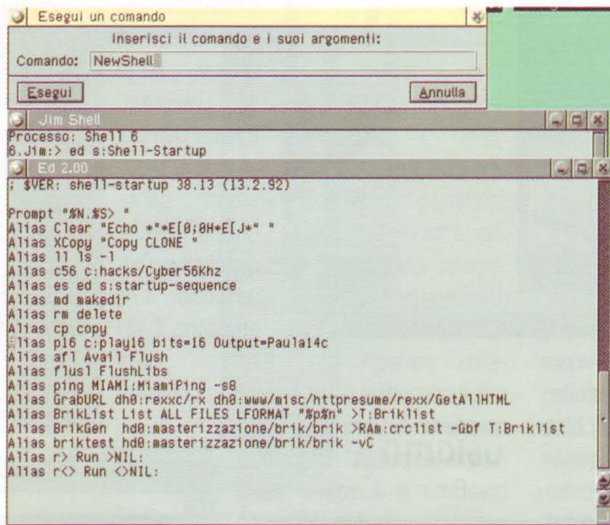
A partire da questo numero le rubriche ABC e Workbench si fondono assieme.Fondamentalmente è la seconda che prende in consegna l'altra e di conseguenza, con più spazio a disposizione, continueranno i tutorial sull'ottimizzazione del sistema operativo, però molto più approfonditi e didattici.

AmigaDOS e AmigaOS

Noi amighisti siamo abituati ad avere a che fare con un sistema operativo grafico, ma non dobbiamo dimenticare che è possibile utilizzare AmigaOS anche tramite comandi immessi in una console testuale. Grazie a tutti i comandi DOS e alla potente interfaccia ARexx, possiamo ottimizzare e velocizzare notevolmente l'utilizzo del nostro sistema operativo dimostrandone la potenza nonostante le richieste di risorse minime. A tal proposito nell'ultimo numero di Enigma Amiga RUN avevamo già introdotto il discorso di come ottimizzare l'utilizzo della Shell tramite l'ottima inossidabile KingCON e gli Alias. Per chi non fosse in possesso di tale numero (104 per la precisione) abbiamo incluso l'articolo in questione nel CD.

Shell

La Shell di Amiga non è nient'altro che la console dove è possibile digitare i comandi. Le differenze dall'ambiente MS-DOS dei PC sono molte, a partire dal fatto che comunque si tratta di finestre perfettamente integrate nel sistema grafico di Amiga in cui può agire anche il mouse. Innanzitutto è possibile aprire più Shell indipendenti, che possono essere ridimensionate e spostate, sono dotate di barra di scorrimento per poter visualizzare le linee di comando e di output dei comandi stessi (ogni comando può o meno stampare a video informazioni di vario genere) oltre ad una funzione di cronologia dei comandi. Una Shell, infatti, memorizza tutti gli ultimi comandi digitati richiamabili semplicemente usando il tasto freccia su (si può anche tornare sui propri passi con il giù). Una caratteristica molto interessante è la possibilità di condividere la Clipboard con altre Shell e con tutte le applicazioni Amiga che hanno accesso ad essa per l'acquisizione di dati testuali. Cos'è la Clipboard? E' semplicemente una zona di memoria utilizzata dalle applicazioni per memorizzare temporaneamente alcuni dati.



Un modo di aprire una Shell, e il programma Ed lanciato da Shell per editare la Shell-startup.

L'apertura di una Shell può essere effettuata sia cliccando sull'icona nel cassetto System, sia tramite la funzione "Esegui comando" di AmigaOS (nel menù Workbench, e richiamabile da tastiera premendo AmigaDestro+E) digitando NewShell. La chiusura può avvenire o tramite il gadget della finestra (non sempre presente) oppure digitando al suo interno il comando Endcli.

Una volta aperta ci si presenta davanti il cosiddetto prompt, che è semplicemente un'insieme di caratteri che ci dice che il sistema è pronto ad accettare i comandi. Il contenuto del prompt può variare. Può essere semplicemente il numero della console che stiamo usando, oppure la directory attuale dove sta lavorando la Shell o altro. Il prompt è personalizzabile, andiamo ora a vedere come. Il comando preposto a questa funzione guarda caso si chiama PROMPT. Può essere eseguito "al volo", cioè all'interno di una Shell già aperta, oppure inserito nel file Shell-startup che viene letto dal comando Newshell ogni qual volta viene inizializzata una nuova Shell. La sintassi di per se è abbastanza semplice, l'unica difficoltà può risiedere nell'utilizzo di alcuni codici identificativi. Comunque i più usati sono i seguenti:

%n	Numero della Shell aperta
%s	Directory corrente
%r	Codice o valore ritornato dall'ultimo comando

Si possono poi digitare semplici stringhe di testo, come il proprio nome ad esempio, l'importante è che caratteri e codici siano tutti racchiusi tra virgolette.

Il file Shell-startup

Shell-startup è un file di testo che si trova nella directory S: di AmigaOS. Esso contiene tutte le informazioni necessarie per

l'apertura di una Shell. Il file può anche essere vuoto. Nel file Shell-startup possono essere immessi sia il comando PROMPT, sia vari Alias. Comunque questo è il file caricato di default, il predefinito. E' possibile crearne più di uno con Alias diversi richiamabili con la parola chiave FROM, cioè ad esempio se il file si chiama WebShell-startup:

```
NewShell FROM s:WebShell-startup
```

che non deve necessariamente trovarsi nella directory S: e nemmeno contenere la parola startup, anche se lo consigliamo per comodità e visibilità.

Dimensione di una Shell

Il fattore della dimensione di una Shell è una di quelle cose che hanno a che fare più con il Workbench che con le console di testo, in quanto una Shell è pur sempre una finestra Workbench. Comunque per definire le dimensioni all'apertura (modificabili poi con il comodo gadget di ridimensionamento delle finestre Workbench) la sintassi da utilizzare è la seguente:

```
CON:x/y/Larghezza/Altezza/Titolo/Opzioni
```

dove x e y rappresentano le coordinate dell'origine (angolo in alto a sinistra) della finestra.

Tali parole chiave e i relativi valori numerici sono sia immettibili dopo il comando NewShell, sia come TOOLTYPE nell'icona Shell nel cassetto System. In particolare abbiamo:

```
NewShell "CON:x/y/Larghezza/Altezza/Titolo/Opzioni"
```

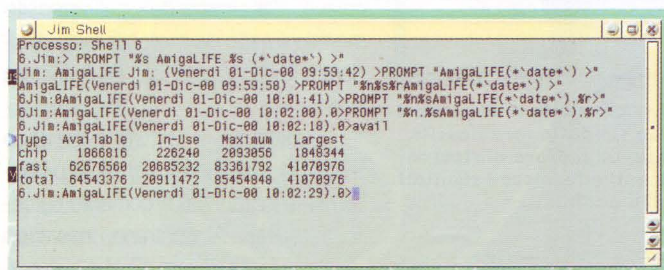
Oppure *WINDOW=CON:x/y/Larghezza/Altezza/Titolo/Opzioni* nell'icona.

Le possibili opzioni sono:

AUTO	Fa sì che la Shell appaia nel momento in cui ci sia un output o la necessità di input
ALT	Seguito da x/y/Larghezza/Altezza, determina le coordinate che dovrà assumere la finestra quando viene premuto il gadget di ingrandimento/riduzione
BACKDROP	Incolla la finestra al Workbench, nel senso che sarà sempre dietro a qualsiasi altra finestra
CLOSE	Serve per avere il pulsante di chiusura se si usa l'argomento (TOOLTYPE) WINDOW
INACTIVE	Apre una finestra senza renderla attiva
NOBORDER NOCLOSE NODEPTH NODRAG NOSIZE	Negano alla finestra alcune caratteristiche, rispettivamente i bordi (sinistra e fondo), il pulsante di chiusura, il gadget di profondità, la possibilità di essere trascinata e il gadget di ridimensio namento
SCREEN	Specifica lo schermo pubblico in cui andrà aperta
SIMPLE	In caso di ridimensionamento, permette di espandere il testo per riempire lo spazio disponibile
SMART	In caso di ridimensionamento, non espande il testo (per risparmiare memoria)
WAIT	Fa sì che la finestra possa essere chiusa solo tramite il pulsante di chiusura o Ctrl+

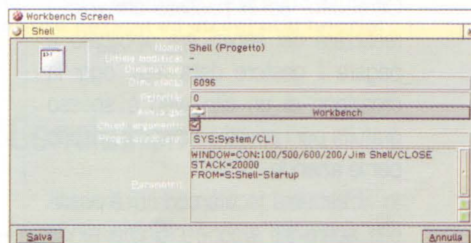
Usiamo la Shell

Per chi è abituato a lavorare con MS-DOS prendere in mano una tastiera Amiga e lavorare in una Shell è sicuramente una soddisfazione. Già per la citate funzione di cronologia, che nel caso del DOS si limita all'ultimo comando digitato, per non parlare dell'utilizzo della Clipboard. Prima avevamo accennato alla condivisione ma non a come condividerla: per prima cosa bisogna sapere che pur trattandosi di console testuale non esclude l'utilizzo del mouse al suo interno. Infatti è possibile evidenziare porzioni di testo battuto, copiarle in Clipboard e incollarle in qualsiasi altra applicazione che possa accedervi. Funziona anche viceversa, cioè è possibile tramite un editor copiare alcuni caratteri e incollarli in una Shell. Per effettuare le suddette operazioni i comandi da utilizzare sono Copia o Taglia e Incolla, eseguibili con le combinazioni di tasti AmigaDestro e rispettivamente C, X e V.

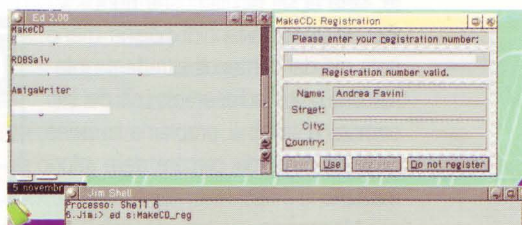


Alcune personalizzazioni del prompt.

Vorremmo a questo punto dare un piccolo consiglio ai possessori di programmi che ad ogni aggiornamento o spostamento richiedono nuovamente l'immissione del codice di registrazione, specie se lungo (i possessori di MakeCD o altro di Angela Schmidt ci capiranno). Create un file di testo contenete tali codici. Lo richiamate con Ed da Shell e tramite i comandi copia ed incolla lo posizionate dove andrebbe battuto.



L'icona Shell-tipo.



Il sistema di riregistrazione rapida. Per ovvie ragioni i numeri sono coperti.

Conclusioni

AmigaDOS è molto più potente di quanto possa sembrare, e saperlo usare appieno rende AmigaOS ancora più potente e performante di quanto non lo sia già con il semplice utilizzo "a portata di mouse". Nel prossimo numero analizzeremo i file di comandi e altro ancora. ■

Internet

di Gabriele Favrin

I motori di ricerca

La rete è grande, in rete c'è tutto... ma come si fa quando serve un'informaziomne e non si sa dove trovarla?

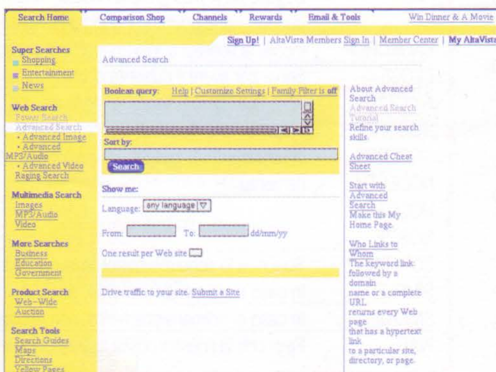
La differenza fra Internet ed i servizi telematici che l'hanno preceduta sta nel fatto che in passato vi era una netta distinzione fra utenti e fornitori di informazione.

Oggi, chiunque si connetta alla grande rete può offrire sul proprio computer se dotato di collegamento permanente, basta un contratto ADSL aziendale, o su un servizio di web hosting, contenuti di ogni tipo. Oltrettutto, se in passato chi voleva realizzare dei servizi era obbligato a pagare il gestore della rete, oggi la creazione di un sito web è spesso gratuita per i privati ed a costo irrisorio per le aziende.

L'estrema facilità con cui è possibile aprire siti web è ciò che rende Internet tanto dinamica ed interessante: oltre ai siti più famosi e pubblicizzati esistono milioni di pagine meno note ma dai contenuti altrettanto interessanti o utili (ad esempio i siti dei vari comuni d'Italia). Il problema si pone quando vogliamo cercare delle informazioni.

Mancando un'ente centrale di coordinamento del web, non esiste un indice ufficiale dei contenuti, che del resto sarebbe di difficile gestione vista la velocità con cui nascono e muoiono i siti.

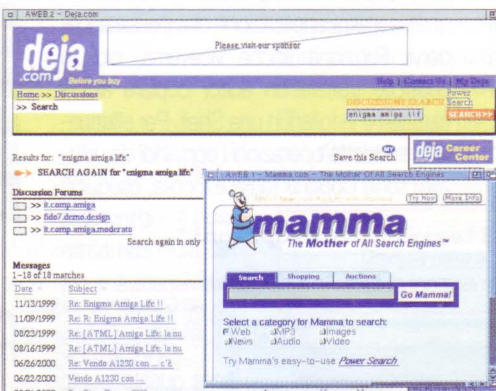
Per cercare in rete si utilizzano quindi i cosiddetti "motori di ricerca", che sono servizi totalmente gratuiti (ma alcuni prevedono opzioni avanzate a pagamento) e consentono di trovare le informazioni richieste nel sottoinsieme delle pagine web a loro noto.



Oltre alla ricerca semplice, AltaVista offre numerose altre opzioni ed alcuni utili tutorial per l'uso.



Virgilio, una grande directory italiana. Notare l'organizzazione delle categorie.



Non solo web, DejaNews permette di effettuare ricerche nei newsgroup sin dalla loro nascita. In primo piano Mamma, un motore di ricerca che interroga i siti più noti e fornisce i risultati in un'unica pagina.

Directory e ragni

Esistono due tipologie principali di motori: directory e ragni ("web spiders"). I motori che operano come directory, ad esempio l'italiano Virgilio o Yahoo, sono gestiti da uno staff che si occupa di recensire ogni singolo sito trovato (o più frequentemente segnalato dall'autore stesso o dai visitatori) e catalogarlo. Il risultato è simile all'indice analitico presente nei servizi della telematica pre-Internet: ci si collega al sito e si naviga attraverso una lista di categorie fino a trovare quella che più ci interessa.

Da lì si seleziona il sito in base alla mini-recensione presente. Se questo approccio vi sembra ottimo tenete presente che l'intervento umano e cioè visione, catalogazione e recensione, riduce il numero di siti "coperti" dai motori di questo tipo e che questi servizi non possono contenere le ultime novità, per esempio il sito che un vostro amico ha aperto una settimana prima e di cui si è dimenticato di darvi l'indirizzo.

Alla lentezza dell'aggiornamento sopperiscono i ragni, sistemi totalmente automatizzati di indicizzazione del web. Si tratta di potenti mainframe che esplorano 24 ore al giorno, 365 giorni l'anno la rete e fagocitano tutti i siti che trovano, memorizzandone i principali contenuti testuali. In questi servizi la ricerca avviene sulla base di parole chiave: si inserisce nell'apposito modulo sul sito del motore il testo desiderato e si guardano i risultati della ricerca.

Quanto più il termine è generico tanto più saranno numerosi, e probabilmente lontani dall'argomento cercato, i risultati. Al contrario, inserendo termini multipli o intere frasi, sarà più facile trovare ciò che si cerca, anche se spesso si tratta di una questione più di fortuna che di

correttezza della ricerca.

Negli anni i ragni si sono evoluti: dalla ricerca semplice si è passati alle opzioni avanzate, ad esempio la ricerca su pagine che contengono alcuni termini ma non ne contengono altri; il supporto per le espressioni regolari, sin'anche, in tempi più recenti, all'identificazione di parole "simili" a quella cercata o alla proposta di pagine dai contenuti analoghi. In pratica il motore modifica la chiave di ricerca dell'utente per renderla più affine ai contenuti che evidentemente questi desidera trovare.

Ma come fanno i ragni ad indicizzare un sito? Esistono due approcci: la memorizzazione integrale del testo presente in ogni pagina web e l'analisi dei TAG "meta". Nel secondo caso il programma cerca specifici TAG HTML nel documento da memorizzare. Tali TAG indicano la natura della pagina, i contenuti ed eventualmente la lingua. Segue un esempio per i lettori che desiderassero inserirle nelle proprie pagine.

```
<meta name="description"
  lang="it"
    content="Frequenze delle emittenti radio italiane">

<meta name="keywords"
  lang="it"
    content="emittenti radio, frequenze, frequenze emittenti radio italiane">
```

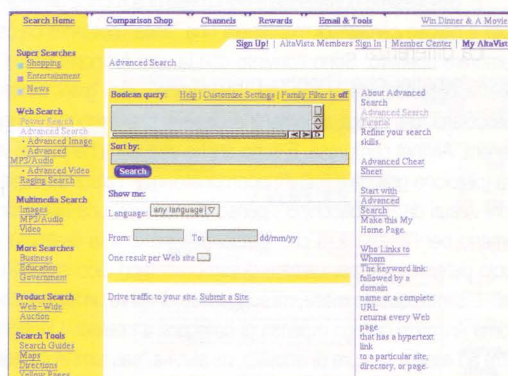
In breve, nell'attributo "content" nel primo TAG va inserita una breve descrizione della pagina, mentre nel secondo si mettono, separate le une dalle altre da una virgola ed uno spazio, le parole chiave che corrispondono ai contenuti della pagina. Per maggiori informazioni rimandiamo alla sezione "B.4" delle specifiche HTML 4.0 (presenti anche sul CD allegato) espressamrente dedicata all'interazione con i motori di ricerca.

Risulta evidente che l'efficacia dei TAG "meta", soluzione che in un mondo perfetto avvicinerebbe ragni e directory (i primi caratterizzati dalla velocità di "apprendimento" e le seconde dall'accuratezza delle informazioni), dipende dalla correttezza del webmaster. E infatti... molti siti, soprattutto di tipo pornografico, presentano TAG "meta" con descrizioni fuorvianti utilizzate allo scopo di comparire anche all'interno di ricerche di tutt'altra natura.

Dal canto loro i motori più seri offrono funzionalità preventive (ad esempio il "Family filter" di AltaVista), atte ad evitare, per quanto possibile, la visualizzazione di siti dai contenuti inadatti al pubblico minore. Purtroppo in nessun caso vi è la garanzia che il sito trovato corrisponda a quanto da noi cercato, né, è bene dirlo, che l'indirizzo memorizzato nel motore di ricerca appartenga ancora a quel sito. Tutti i servizi comunque consentono di segnalare abusi o problemi di questa natura.

Alcuni motori consigliati

Internazionali:
AltaVista http://www.altavista.com
Excite http://www.excite.com
Google http://www.google.com
HotBot http://www.hotbot.com
Italiani:
Arianna http://www.arianna.it
Virgilio http://www.virgilio.it
Amiga:
Amiga.org http://search.amiga.org
Aminet http://it.aminet.net/aminetbin/find?
Amiga Realm http://www.amigarealm.com/



Oltre alla ricerca semplice, AltaVista offre numerose altre opzioni ed alcuni utili tutorial per l'uso.

Sul CD

In occasione di questo articolo, Enigma Amiga Life offre ai propri lettori una versione speciale della "Net search page", già inclusa nel browser AWeb. Si tratta di un documento HTML contenente i moduli di ricerca dei motori più noti. E' utilizzabile per cercare informazioni di ogni genere in maniera estremamente rapida: basta caricare la pagina dal CD, scegliere il servizio, inserire il testo e premere Invio per avviare la ricerca.



Conclusioni

Abbiamo visto quali tipi di motori di ricerca esistono e come operano. La domanda che i lettori si porranno ora è "qual è il migliore?". Difficile rispondere, si tratta di un approccio soggettivo, basato sulle proprie abitudini in rete.

Chi ama navigare senza meta potrebbe preferire la "lenta" ricerca fra le categorie di una directory. Ad altri, più sbrigativi, risulterà più congeniale inserire una chiave di ricerca in un ragno per scovare un sito stranissimo, magari mai visitato da nessuno prima di loro. L'unico vero consiglio che ci sentiamo di dare è di non fossilizzarsi su un singolo servizio, per quanto buono possa essere. Le tecnologie di indicizzazione del web sono in continua evoluzione e capita che motori emergenti possano riservare delle sorprese: è il caso di Google, che spesso oggigiorno supera di molto AltaVista per numero dei risultati offerti.

Host Contacted

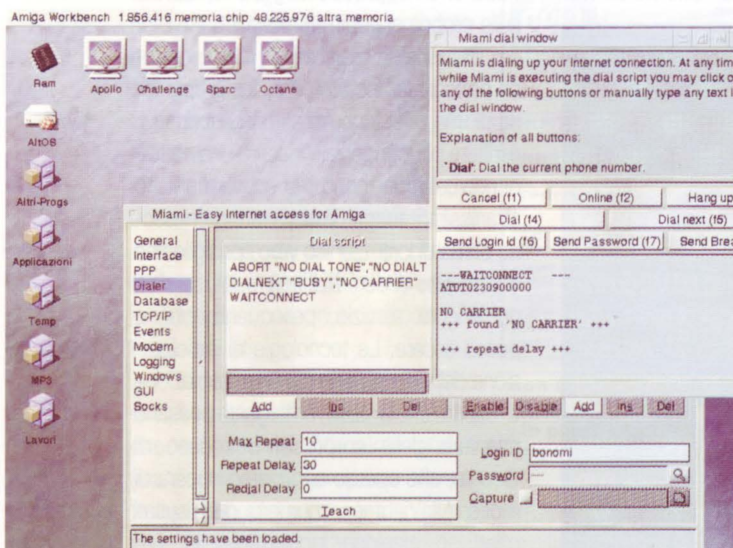
di Maurizio Bonomi

Elasciatemi divagare!! Ogni mese mi sembra frustrante prendere una manciata di software da Aminet, "sbucciarli" con cura, addentarne la "polpa" e raccontarvi in quanti nocciolini sono incappato! Ecché diamine, qui si parla di software non di agrumi!

E' difficilissimo confezionare ogni mese una rubrica diversa, come è difficile e noioso cercare di mantenere una "linea" costante cercando di non sembrare ripetitivo. Sono convinto che la vera funzione che si delinea per Host Contacted sia quella del "calderone", del gran contenitore dove mescolarci tutti quegli argomenti e discorsi che il mondo Amiga ingloba o genera, Aminet compresa. E sono anche convinto che per un vero giornalista (parolone grande e forse inappropriato, ma d'altronde dopo quasi nove anni vissuti da "scribacchino", penso di meritarmi una tale definizione, perlomeno per l'anzianità...) che si rispetti, l'istinto e la creatività giochino un ruolo determinante per cercare di sembrare (non dico essere) un po' originali. L'istinto, questo mese, mi suggerisce di aprire un simpatico dibattito su come Amiga si collega o pensa di collegarsi a Internet. Un argomento che, oltre ad essere sempre di attualità, mi aiuta a "salvarmi in corner" e quindi a giustificare il nome di questa rubrica. Quindi Host Contacted parla di Internet, e Internet E' sostanzialmente un gran calderone... giusto? Wow, per questa volta me la sono cavata...

Collegami tu che mi collego io

Una delle cose che ancora adesso mi sorprende è proprio come Amiga affronta il problema del collegamento ad Internet. Come è possibile che una macchina tecnologicamente quasi defunta possegga un gran numero di client Internet di ottima fattura e di sorprendenti potenzialità? Forse perché gli amighisti stanno in Internet il 90% del loro tempo... forse perché NOI ci collegavamo a Internet già con estrema facilità quando QUELLI di Windowze avevano ancora i Trumpet che li facevano diventare matti... forse perché abbiamo una mentalità diversa, siamo meno "de coccio" (come dicono a Roma), siamo più smanettoni e non abbiamo bisogno dei tutorial per configurare il nostro socket. Forse perché non abbiamo bisogno di riavviare la nostra macchina tutte le volte che cambiamo la stringa di inizializzazione del modem (a parte il fatto che sappiamo cosa realmente vuol dire "stringa di inizializzazione")... sicuramente gioca molto la nostra proverbiale cocciutaggine. Fatto sta che oggi con Amiga ci si collega a Internet subito senza tante "lavate di testa". Dei CD autoinstallanti, autoesplodenti e autoscompattanti che i vari provider distribuiscono sul mercato ce ne facciamo un baffo... di tutte quelle pubblicazioni e vademecum del perfetto internettista ce ne freghiamo altamente. Noi sappiamo realmente qual è la vera filosofia della grande Rete, noi conosciamo con esattezza come e perché ci si collega. Abbiamo un socket dal vago sapore vacanziero-tropicale (Miami) che ancora adesso spaventa in quanto potenza e facilità d'uso. Con Miami possiamo gestire con estrema facilità più account, più configurazioni. Con Miami il primo collegamento non è mai un problema.



Miami si collega.

Ora che ci siamo vantati pensiamo a come si collegano i seguaci di Bill. Ma, dico io, avete mai visto il pannello di controllo per il collegamento "remoto" che vi spiattella Windowze? No, veramente, lo avete mai visto? Ogni ulteriore commento è superfluo. Provate a cronometrare quanto ci mette un utente Windowze a "saltare" in Internet per la prima volta... Sono sicuro che voi, nel frattempo, vi siete già aperti una paio di caselle email ausiliarie... Non servono quei famosi CD che vi citavo poc'anzi, perché il più delle volte fanno dei pasticci indicibili e qualche volta riescono (incredibile) a uccidere completamente Windows.

E il client per la gestione della posta elettronica? Noi abbiamo YAM che, oltre a essere completamente GRATIS è anche il meglio che un utente di computer possa desiderare. Veloce, facile da usare, potente, solido e ricco di funzioni. Proviamo un po' a confrontarlo con Outlook, oppure con Eudora, o peggio ancora con Microsoft Mail! Pachidermici client dal vago sapore "paleontologico", veri fossili (in quanto a velocità) dell'informatica personale, ottimi esempi di come non si dovrebbe MAI programmare. E qui provate ancora a divertirvi a cronometrare il solito utente-tartassato di Windowze che si accinge a configurare il suo software di posta.

Visto che siamo anche degli inguaribili chiaccheroni, che cosa possiamo fare con Amiga? Beh, c'è AmIRC, per esempio. Anche qui ci troviamo di fronte ad un ottimo esempio di software scritto come si dovrebbe. Veloce, facile da configurare e da usare, modulare e potente. E' inutile provare a dare un'occhiata che cosa hanno "al di là della barricata". Il discorso per Windowze non cambia mai; c'è tutto ma proprio tutto, ma una volta installato ti rimane solo quello. Il computer scompare sotto una valanga di DLL infiltrate ovunque. E guai a chi le tocca!!

Ma ci sarà pure un punto debole... Cribbio, c'è eccome, purtroppo. La navigazione WEB è ciò che tormenta l'amighista medio. I nostri browser sono solo tre e sono decisamente preistorici. Nessuno è stato in grado, almeno fin ad ora, di creare un browser completo e senza bachi. Ma vediamo cosa hanno questi tre protagonisti. AWEB è veloce, abbastanza solido e facile da usare/configurare, ma non possiede alcuna compatibilità con lo streaming video/audio e si comporta maluccio con il Javascript. Voyager è

potente, supporta un po' di streaming (compatibile Flash 3 a malapena) ma è il più grande baco mai distribuito! Ed è anche capace di danneggiarvi il disco fisso! IBrowse, l'eterno giocattolo. Supporta un po' di Javascript (poco), nessuno streaming, qualche bachetto qua e là. Insomma un mediocre tra i mediocri. Desolante e triste, come potete vedere. Purtroppo le energie che richiede lo sviluppo di un software di navigazione sono tante e dispendiose e pochi si presterebbero ad "erogarle" per un sistema di nicchia come Amiga. Quindi, per ora ci dobbiamo proprio accontentare... E allora, baldi e rassegnati "navigatori-castrati" amighisti, puntate il vostro browser preferito sul ciberspazio e seguitemi nella seconda parte di questa coraggiosa rubrica...

Internet: dove si va?

E' inutile negarlo... su Internet, per Amiga, esistono molte, moltissime risorse.

I siti che trattano news sono parecchi e ben strutturati (compresi alcuni Italiani di indubbia qualità), tra cui Amiga.org (*www.amiga.org*), Amiga Network News (*www.ann.lu*) e Czech Amiga News (*www.realdreams.cz/amiga/*). Il primo è un vero e proprio portale e permette di accedere sia alle news che a centinaia di altre risorse amighiste, mentre gli altri due sono i più veloci fornitori di "scoop" e di notizie "last-minute".

Una vera fonte inesauribile per i cacciatori di notizie come il sottoscritto. Se tenete conto che moltissime mailing-list e pure la nostra rubrica delle news, si basano su ciò che questi due siti pubblica giornalmente, capite quale ruolo fondamentale rivestono sia per noi che per voi.

Yam legge la posta.

Ma il vero orgoglio amighista si "accende" quando si parla di Aminet. Aminet è il più grande archivio software della storia di Internet, senza esagerare. Aminet lavora ininterrottamente da quasi 10 anni, ha resistito a tutte le bancherotte, alle cessioni di proprietario, alle invasioni del nemico e alla progressiva stanchezza del mercato software. Non c'è stato giorno che Aminet non proponesse nuovo sofware... Se ci pensate la cosa ha dell'incredibile.

Anche questo mese, per esempio, ho visto un paio di uscite interessanti. Se volete ve ne racconto un paio...

Aminet: che c'è di nuovo?

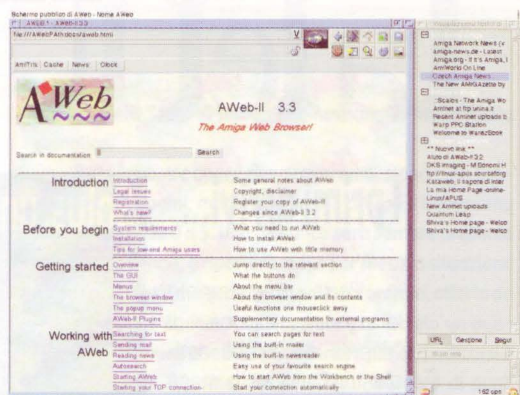
Perché dimenticarsi della principale funzione di questa rubrica? Mai e poi mai... Per cui eccovi cosa ho scovato di interessante questo mese.

Partiamo da STRICQ, il clone di ICQ, un client che permette di collegare fra loro utenti tramite una chat a due, con la possibilità di sapere se l'altro è collegato o meno. Una specie di video-citofono virtuale. Tramite ICQ è possibile parlare, chattare e farsi un database di amici, con la comodissima possibilità di sapere quando "l'altro" c'è ed è disponibile. Questa versione non è la prima, ma bensì un aggiornamento e risolve alcuni bachi (aggiungendone altri, N.d.A.).

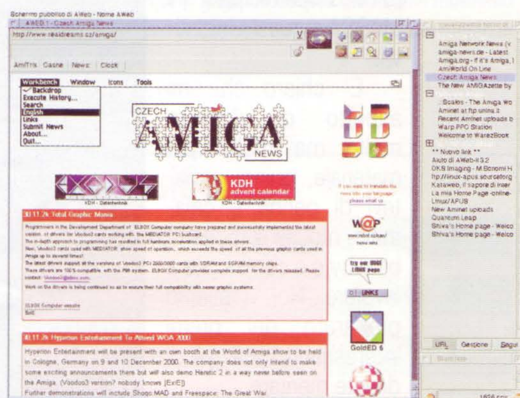
Ecco ricomparire un must per i possessori di schede PPC (come il sottoscritto, novello e felice), la PPCLIBEMU. Questa non è altro che una libreria che permette di usare i programmi scritti per la powerpc.library di Phase5 su sistemi su cui è installato il sistema di librerie WarpUp di Haage&Partner. Dopo le prime versioni estremamente limitate (la finestra di debug del warpOS era il visitatore più frequente) ora la ppclibemu cresce sempre di più sia in compatibilità che in stabilità. Questa versione mi ha permesso di far funzionare alcuni programmi che, con le versioni precedenti, mandavano in crash il PPC.

Sempre a proposito di PPC, UnLZX2 è un archivio che fornisce un tool di decompattazione di file .LZX per sistemi sia WarpOS che PowerUp. Dopo le conversioni di LHA, GZIP e ZIP, questa seconda versione del decompattatore LZX migliora il supporto per gli argomenti in riga di comando, corregge alcuni bug e velocizza ulteriormente la scompattazione degli archivi.

L'uscita di Directory Opus in versione sorgenti liberamente modificabili ha permesso di avere una release nuova, ripulita e ricompilata da un'intraprendente programmatore polacco. Dopo



AWeb naviga.



Czech Amiga News... in azione!

questa uscita ecco che un certo Marcel Rohles ha pensato bene di prendere il solo tool di configurazione di DirOpus per migliorarlo ed estenderne le capacità. Successivamente ha preparato un file di configurazione con il riconoscimento di ben 70 tipi di file, impacchettato il tutto e spedito su Aminet. L'archivio in questione si chiama DopusCFG.lha, e per molti pigroni potrebbe essere l'occasione per evitare un sacco di lavoro...

Conclusioni

Il mese appena passato è stato, per il sottoscritto, una vera e propria via-crucis. Il lavoro toglie tempo e passione alle attività collaterali (Amiga è una di queste) e non permette di svolgere le solite mansioni giornalistiche. In poche parole questo Host-Contacted si è presentato in una veste un po' "atipica". So di poter contare sia sulla vostra fiducia che sulla vostra collaborazione, e quindi mi aspetto tutti i vostri suggerimenti e le vostre critiche.

Fate in modo che, questa rubrica sia la VOSTRA rubrica e non la mia. Non attendo altro... Salute a tutti.

Talent Scout

di Maurizio Bonomi

I primi arrivi...

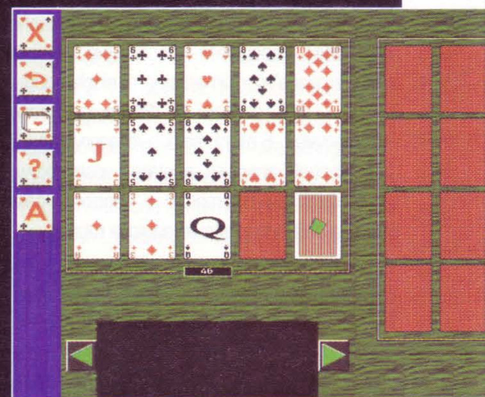
Parte ufficialmente la nuova rubrica di "ricerca dei talenti amighisti". Da questo mese siete ufficialmente autorizzati a partecipare IN MASSA a questa iniziativa.

E' chiaro che mi aspetto di ricevere molto ma molto più materiale, quindi armatevi di penna e calamaio, mouse e modem, bit e byte e cominciate a lavorare. Noi vi stiamo preparato dei premi interessanti, ma ve li dovete meritare...

Solus: un solitario

Punti 3

Vi lascio alle parole del suo autore Andrea Cometa, prese direttamente dall'email che ci ha inviato. "Cara redazione di EAL, ci siamo visti il primo giorno di Pianeta Amiga, allora non sapevo nulla della rubrica Talent Scout, ma dopo aver letto l'ultimo numero di AmigaLife ho deciso di inviarvi l'ultima versione di Solus, il solitario ideato da me, in modo da vederlo nella rubrica! Toglietemi una curiosità, ma è difficile capire come si gioca? Ci avete provato a giocare?".


Solus di Andrea Cometa.

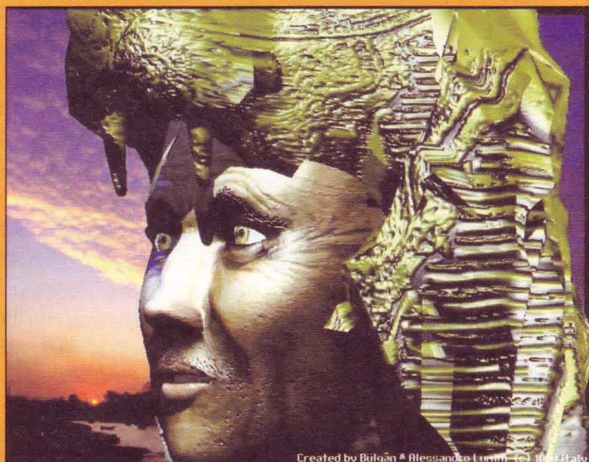
Effettivamente questo solitario è difficile da capire e il sottoscritto, non è ancora riuscito a capirne completamente il meccanismo. Probabilmente perché personalmente non sono molto portato nei giochi di carte! Comunque, di Solus ho potuto apprezzare il lato puramente tecnico e "creativo". Tecnico perché il programma, su di una configurazione schizzinosa come la mia, ha funzionato quasi subito (quasi perché per farlo partire è necessario copiare un font presente nell'archivio; ma se prima di iniziare non leggete i readme come il sottoscritto...) e non si è mai inchiodato. Creativo perché credo sia difficilissimo creare da zero un solitario. Solus non si tratta della solita versione di FreeCell, o di Klondike o di Poker solitario, ma bensì è un gioco di carte inedito che l'autore ha ideato e trasformato in gioco per computer. Purtroppo la giocabilità di Solus è un po' minata dalla difficoltà di comprensione delle regole del gioco. Il consiglio che posso dare a chi vuole cimentarsi in Solus è procurarsi un VERO mazzo di carte e provare a seguire l'esempio che l'autore propone nel readme. Una volta capita la "pratica" si può passare alla simulazione su computer. La grafica è gradevole e, soprattutto, chiara.

Conclusione: Buon lavoro di programmazione e di ideazione. Difficoltà nella comprensione del gioco. Voto: 3 punti.

Immagini 3D con Amiga

Punti 4

Nei giorni di Pianeta Amiga sono stato avvicinato da una simpatica coppia che ha voluto fin da subito contribuire a questa rubrica. Bulgan e Alessandro Lumini mi hanno lasciato in visione un CD contenente delle immagini prodotte con Lightwave, raffiguranti diversi modelli tridimensionali creati da loro. I modelli rappresentano diversi personaggi mitologici e alcune specie di uccelli (quasi tutti pappagalli). La ricerca delle texture e la cura del montaggio dell'immagine finale sono le caratteristiche che più mi hanno colpito, quasi sorpassando l'interesse verso le caratteristiche "geometriche" dei singoli soggetti. Tutti i personaggi denotano un grande lavoro di ideazione e ricerca, oltre ad una spiccata sensibilità per gli accostamenti di colore e le scelte materiche. Nelle due immagini che ho scelto potete vedere con quale cura questi modelli sono stati realizzati. L'unico appunto che potrei fare è che, in alcune immagini, l'assenza di ombre proiettate e di antialiasing rende un po' troppo "sintetico" il look della composizione. Ho il sospetto che questo tipo di omissioni siano volute dagli autori per evitare di allungare enormemente i tempi di rendering dell'immagine finale. Infatti, uno dei discorsi che avevamo intrapreso era quello della necessità di dare a Lightwave un motore di rendering più veloce e ottimizzato (magari per 060 o addirittura per PPC).



Strane convergenze

Punti 1

Altra citazione di un email ricevuta da Elena (aaries@libero.it). "Cari amici, sono lieta di allegarvi in forma grafica la mia opinione personale e sincera sul nostro caro Nemico Operativo (spero possiate farvi quattro risate:). Per chi non avesse capito l'allusione: i "sistemi caotici" non sono soltanto i Sistemi Operativi Incasinati -come win, appunto- ma formule matematiche che iterate presentato una dinamica caotica, rappresentabile tramite immagini come quella usata per lo sfondo (volgarmente dette "frattali"). Solo che questa è tremenda: genera delle specie di ...finestre del diavolo!".



Le scoperte frattali di Elena.

A parte l'introduzione apocalittica, l'immagine creata da Elena (ricordatevi di specificare il cognome, per favore) è simpatica. E' la prima volta che mi si presenta un'immagine da "presa in giro" un po' diversa dalle solite. Simpatico anche il testo che l'accompagna.

Conclusione: Grazie Elena per il tuo piccolo contributo. Voto: 1 punto.

Interessante anche notare la cura con cui i coniugi Lumini hanno "confezionato" il CD; formato ISO9660, diviso per directory all'interno delle quali troviamo uno o due file INDEX che raffigurano le miniature delle immagini presenti in quel determinato cassetto. Molto belle anche la inlay card e la copertina (stampate a quattro colori, credo da pellicole), su cui troviamo il logo, alcune immagini di esempio, un testo di spiegazione (in inglese) e l'indirizzo degli autori.


Bulgan e Alessandro Lumini

Conclusione: Un prodotto curato in ogni aspetto, ottime immagini e grande professionalità. Un buon lavoro, non c'è che dire.
Voto: Vi meritate i vostri primi 4 punti.

REGOLAMENTO

Il Talent Scout di Amiga Life funziona in modo molto semplice.

Tutte le vostre opere che riceveremo, siano esse programmi, immagini, moduli musicali o articoli, riceveranno un punteggio da 0 a 5. Una classifica sarà sempre presente in questa colonna, e riporterà mese per mese la situazione aggiornata. Ogni mese ci sarà in palio un premio, offerto da un distributore Amiga. A tale premio è associato un punteggio: sono i punti che bisogna ottenere per aggiudicarsi il premio stesso. Il primo che totalizza il numero di punti necessario si aggiudica il premio in palio, i punti usati gli vengono sottratti (il secondo classificato in quel momento passa così al comando) e un nuovo premio viene messo in palio.

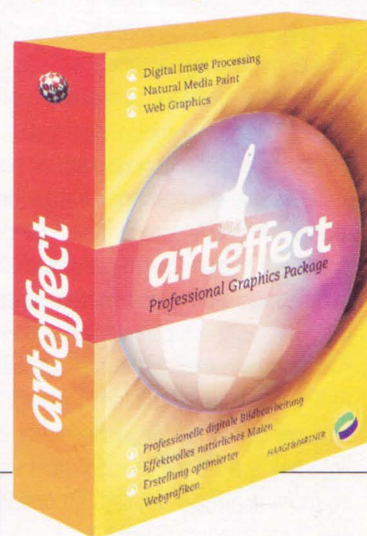
Semplice, vero?

La classifica

Bulgan e Alessandro Lumini	4
Andrea Cometa	3
Elena	1

Il premio in palio





Prodotto	ArtEffect 3,0
Messo in Palio da	VirtualWorks
Si vince a	10 punti

di Paolo Pettinato

Kill Joy vorrebbe essere nato con le ali e il carrello per sfrecciare felicemente nei cieli.

Per lui pilotare un aereo significa "la sensazione di avere sotto le proprie mani una macchina che faccia quello che vuoi tu!". Un cuore amighista e una strana analogia: "Non provo la stessa sensazione per Amiga, è diverso, ma in un certo qual modo Amiga vola sotto le mie mani ed esegue quello che io voglio, non come altri sistemi operativi che fanno fare quello che vogliono loro!".

Condannato a terra da una triste vicenda, è riuscito a coronare il suo sogno di stare con la testa tra le nuvole svolgendo l'incarico del controllore di volo. Testa tra le nuvole, dicevamo, ma piedi ben saldati a terra: da lui dipende la sicurezza giornaliera di migliaia di persone.

A volte capitano situazioni critiche, ma lui mantiene la calma: "Non mi è mai capitato di stare in tensione o di avere particolari cenni, anche minimi di panico. In quanto perdere le staffe in quelle situazioni sarebbe rischioso, non solo per me, ma per chi in quel momento è a fianco a me o sotto le mie istruzioni. Chi svolge questa attività di lavoro, viene attentamente selezionata, e periodicamente è sottoposta a delle severe visite mediche, fisiche e psicologiche. Non è come nei film!".

Immaginate che stress, ma a casa lo aspettano il suo fido Amiga e una splendida famiglia. Usa Amiga "non per lavoro, ma solo per personali esigenze: dal gioco alla contabilità familiare ,Internet, e a piccoli usi con database vari in ambito aeronautico (puramente personale)". Di Amiga è estremamente entusiasta: "Lo considero OTTIMO.

E' altamente stabile, delle belle interfacce grafiche, anche se MUI è un pochetto lentuccia e da quanto conosco Internet è affidabile e sicuro certamente più di Windows e MAC. Dimenticavo, configurabilissimo dal punto di vista dell'interfaccia utente. Se così non fosse, lo avrei sostituito del tutto con il PC".

L'entusiasmo per Amiga è condiviso dall'intera famiglia. Sua moglie, avvocato, è abituata a veder chiaro e di Amiga dice: "è un'ottima macchina, che però per le limitazioni del mercato software non può esprimersi in tutte le sue potenzialità. In particolare, la sua utilizzazione nell'esercizio di un'attività professionale viene fortemente compromessa dalla difficoltà di rinvenire programmi a tal fine elaborati e nell'impossibilità di poter "leggere" quelli che, diffusi sul mercato, sono destinati ai soli utenti PC, con la conseguenza di dover sopperire a tali mancanze rimanendo fortemente legati al tradizionale supporto cartaceo".

Anche la figlia di 19 mesi ha un ottimo rapporto con Amiga: "Ha imparato, da sola, ad inserire i floppy e CD dal verso giusto. Se qualcuno le dice di inserirne uno porgendoglielo a testa sotto e magari le dice che deve inserirlo dal lato sbagliato, lei si incavola, lo inserisce dal lato giusto e - aspettando che il motorino ed il led si azionino - ti guarda, fa un sorriso sarcastico, come per dire: "Ho vinto io!"".

Sveglia la bimba! KillJoy, con orgoglio di padre, continua: "e se magari quella persona non è né Mamma né Papà, lo manda a quel paese! (con parole sue che ancora non riesco a decodificare!) ".

Inoltre, "sa che non deve mai resettare quando il led rosso dell'HDD è accesso o lampeggiante e ha imparato da sola a giocare con Pac Man". Una testimonianza che si aggiunge all'intervista di Nati e conferma che Amiga è una palestra per la mente anche e soprattutto per i bambini.

KillJoy difende Amiga dalle critiche dei colleghi di lavoro, ma "solo quando siamo in relax! Altrimenti cadono gli aerei!!!". E' orgoglioso del suo lavoro che permette una "locomozione celere e sicura", sebbene l'Italia sia a suo dire "tra gli ultimi ad usare ancora Windows". Poi ci tranquillizza: "L'Italia eliminerà del tutto Microsoft Windows nel settore Aereo" e comunque precisa che "i sistemi di sorveglianza RADAR, METEO e di spazio Aereo vengono gestiti con altro genere di computer e software, che non ha nulla a che dividere con Windows. Quindi, può continuare a volare tranquillamente". La prossima volta che prendete un aereo ricordate: c'è un angelo amighista che sorveglia il vostro viaggio!

All night long (all night), all night long (all night)... Ehm scusate l'euforia ma provate un po' a dire che gioco è finalmente uscito?

Nightlong

di Nicola Morocutti



Eccoci all'inizio delle nostre fatiche, non lasciatevi troppo distrarre dalla grafica...

Si potrebbe cominciare con grida scomposte di giubilo, con canti da stadio ed altre amenità del genere, giusto per festeggiare l'uscita di uno tra i giochi più attesi dell'annata, diretta conversione di un titolo prodotto su PC dagli italianissimi Trecision e pubblicato dai mitici Team 17. Forse però sarebbe eccessivo, visto che di buoni titoli fortunatamente ne abbiamo visti tanti negli ultimi mesi e le grandi uscite (Sin, Shogo, Earth 2140 e compagnia bella) sono dietro l'angolo. Perché allora tanta attesa per questo gioco? Forse perché si tratta di una vera e propria mosca bianca nel panorama videoludico amighista attuale, essendo un'avventura grafica di ottima caratura su ben 3 CD! Ma non corriamo troppo.

Il gioco, pubblicato dai mitici canadesi della Click Boom e convertito da un team italiano di nostre vecchie conoscenze, arriva in una solida custodia da CD a "doppia altezza" contenete appunto i 3 supporti argentati che compongono il gioco, un piccolo ma esauriente manuale stampato e la cartolina di registrazione. Una volta aperto il metifico cellophane che racchiude la custodia (se becco chi ha inventato quel metodo odioso senza nemmeno la linguetta da strappare lo sdereno) ci si rende subito conto, data una breve scorsa al manuale, che serve procedere all'installazione di 150 MB di dati sul nostro prezioso HD. Poco male, iniziamo la procedura così intanto vi racconto la storia che fa da antefatto alla vicenda e che è oltretutto narrata nella stupenda presentazione animata iniziale.

L'anno è il 2099, il mondo è decisamente diverso da quello che conosciamo noi, ci sono stati grandissimi sviluppi tecnologici che hanno permesso una produzione di energia molto economica ed efficiente. La naziona più grande e potente, gli Stati Uniti del Nuovo Ordine, è un faro per lo sviluppo tecnologico del pianeta, ma nella sua capitale, Union City, le cose non sembrano essere molto tranquille. I progressi scientifici hanno reso inutili i governanti che sono stati sostituiti da anonimi burocrati che guidano il mondo dalle loro scrivanie in una moltitudine di grandi compagnie multinazionali. La più grande di queste vere e proprie corporazioni è la Genesis, che controlla i trasporti, i consumi energetici, la medicina e la tecnologia laser in tutto il mondo. Il mondo vive una pace duratura ormai da molti decenni, attraverso anche lo stretto controllo delle multinazionali. Il Ciberspazio è la più grande invenzione del periodo: permette a tutti di interagire con mondi virtuali stando comodamente seduti nella propria poltrona. A guidare e controllare questa scoperta è la Genesis, ma c'è qualcuno dell'ombra che sta cercando di sovvertire questo ordine. Starà al nostro eroe, Joshua Reev, scoprire di cosa si tratta. Nella storia poi sarà affiancato anche da Hugh Martens, vecchio compagno di guerra di Joshua a cui ha anche salvato la vita e che attualmente è governatore di Union City. E' lui a chiedere a Joshua di ripagarlo del vecchio debito di guerra indagando su questo difficile caso. Ovviamente apparirà anche la fatalona di turno, tale Eva Thompson che, da proprietaria del club notturno più famoso di Union City, ha molte cose da raccontare anche se Joshua dovrà riuscire a farla parlare.

Bene, teminata l'installazione che dura comunque un bel po', apprestiamo-



Piccolo esempio di beltade grafica, Nightlong è un vero spettacolo per occhi ed orecchie.



Una tra le tante scenette di intermezzo. Qui si evidenzia quanto maldestro sono.

ci a far partire il gioco. Come nota tecnica vi segnalo che, per un probabile errore di masterizzazione, i CD riportano il nome "Unknown" invece di "Q", quindi basterà ricorrere ad un semplice assign in user-startup per risolvere questo piccolo problema. Altro piccolo accorgimento è quello di scaricare (una volta che ci si è registrati) la versione 1.1 degli eseguibili dal "Portal" dei Click Boom per risolvere un piccolo baco nella routine sonora del gioco, che altrimenti ci lascia senza musiche dopo poche schermate.

Passiamo comunque oltre, il gioco si apre, come vi avevo già annunciato, con una bella presentazione animata totalmente renderizzata e con tanto di parlato doppiato (ah, mi ero dimenticato di dire che in fase di installazione si possono scegliere anche i sottotitoli in italiano - visto che il parlato è in inglese) che ci narra le vicende che vi ho esposto poco sopra. Molto bella e ben realizzata, disponibile in due versioni, una più piccola per i processori meno potenti e per i lettori CD meno performanti ed una a pieno schermo riservata ai possessori di 060 o PPC e di lettore CD accettabile. Una volta finita la lunga introduzione ci troviamo direttamente catapultati nell'azione.

La prima reazione non può che essere di stupore, la grafica è assolutamente meravigliosa, le locazioni, dettagliatissime e curatissime, sono totalmente realizzate tramite programmi di rendering e riccamente animate. Sinceramente mai avevo visto tanta bellezza grafica in un'avventura per Amiga. Già in foto le varie stanze sono stupende, ma viste in movimento sono assolutamente incredibili. A tutto questo va ad aggiungersi la cura riposta nella realizzazione dei personaggi. Nulla è lasciato al caso ed è assolutamente da segnalare l'inedita (per Amiga) tecnica con cui vengono creati i personaggi: si tratta di modelli tridimensionali totalmente ricoperti da ottime texture, con tanto di gourad shading ed effetti ombra sugli oggetti ed i fondali. Veramente ottimo, vista anche la qualità notevolissima delle animazioni molto realistiche e credibili. A tutta questa meraviglia grafica vanno ad aggiungersi una notevole quantità di spezzoni animati che intervengono a sottolineare i nostri progressi o momenti particolari dell'avventura, veramente notevoli e curatissimi come tutto il resto. Dal lato grafico mi pare non ci sia altro da aggiungere, siamo a livelli veramente notevolissimi, distanti anni luce dall'impostazione "tradizionale" che avevano le ultime avventure viste su Amiga negli anni passati: qui si parla di fondali renderizzati misti a personaggi in vero 3D, una cosa mai vista prima su Amiga se escludiamo tentativi di qualche lustro fa come Cruise for a Corpse e Another World, il tutto poi non sfigura assolutamente nei confronti degli ultimi prodotti per PC.

Passiamo al sonoro, il discorso appena fatto potrebbe essere ripreso pari pari anche qui. La cura maniacale riposta nella realizzazione di ogni aspetto sonoro è veramente esaltante, oltre al parlato totalmente doppiato in maniera decisamente professionale e a tutti gli effetti sonori decisamente realistici, il gioco viene reso assolutamente realistico dalla quantità esorbitante di effetti ambientali che rendono alla perfezione anche sotto il lato puramente uditivo la locazione in cui ci troviamo. Sentiremo quindi il rumore del traffico con tanto di sirene della polizia e strombettare di clacson se siamo all'aperto, o i rumori prodotti dalle varie apparecchiature futuristiche se siamo al chiuso. Tutto è decisamente professionale e molto realistico, e sfrutta degnamente le capacità sonore dei nostri Amiga. Dal lato puramente tecnico siamo quindi a livelli da primato assoluto, sicuramente Nightlong è la più bella avventura grafica per Amiga mai prodotta dal lato tecnico.



L'avventura continua, le foto sono tratte dalle prime scene di gioco, giusto per non togliervi la voglia di scoprire cosa c'è dopo.

Passiamo ora agli aspetti più importanti per un gioco del genere: l'atmosfera, l'interfaccia e la difficoltà. L'atmosfera è garantita, oltre che dalla magnificenza grafico-sonora prima descritta, anche da una accurata e, evidentemente, profondamente studiata ricostruzione della società futuristica che ci circonda. Ogni



La bella Eva Thompson in tutto il suo splendore.

aspetto è stato accuratamente studiato sia nella funzione che nel design, regalando una sensazione di realismo e di immersione totale in questo universo futuristico. L'aspetto decisamente più critico per un'avventura grafica è indubbiamente l'interfaccia. I ragazzi della Trecision hanno optato per un moderno sistema di controllo privo dei classici comandi testuali ed interamente pilotato tramite i due tasti del mouse. Con il sinistro indichiamo a Joshua dove muoversi nello schermo ed esaminiamo l'oggetto sotto il puntatore ove possibile, con il destro invece gli permettiamo di eseguire varie azioni come utilizzare o spostare un oggetto o parlare con qualcuno. Interessante anche l'inventario, normalmente nascosto alla vista, è richiamabile spostando il mouse nella parte bassa dello schermo. Anche qui troveremo belle immagini renderizzate a rappresentare gli oggetti, che con un clic del tasto sinistro ci saranno descritti mentre con il destro potermo usarli o combinarli tra di loro. Un sistema dunque decisamente atipico per tutti coloro che sono cresciuti a pane e SCUMM (l'interfaccia delle avventure grafiche LucasArts fino a Indiana Jones 4), ma, bisogna ammetterlo, molto evoluto e funzionale che, dopo pochi secondi di ambientamento, farà dimenticare le vecchie glorie facendole apparire fin troppo macchinose.

Passando all'ultimo dei tre punti in analisi, ovvero la difficoltà generale del gioco, bisogna ammettere che mi pare ben calibrata, nel senso che si parte con alcuni semplici enigmi (oltretutto le prime fasi ci vengono suggerite anche dal manuale) per poi salire via via in complessità con il procedere dell'azione. Il gioco sinceramente non mi pare impossibile da portare a termine con un po' di pazienza. e sicuramente saprà divertirvi per un bel po' viste le sue mastodontiche dimensioni. Ultima nota tecnica riguarda il menù richiamabile con il tasto Esc, che ci permette di settare in ogni momento alcune opzioni sonore e di salvare o caricare le partite, comodo e veloce - stop.

Bene, come dice il vecchio saggio se son rose fioriranno, ma tutte le rose hanno le spine e quindi quando le raccogli stai attento a non traforarti le dita. Oddio non son proprio sicuro che il detto fosse questo, comunque mi pare che renda l'idea di ciò che devo dire. In pratica per tutta questa perfezione ci sono due scotti da pagare (no non Gerry). Il primo si chiama lentezza. La versione 68k infatti, sebbene giri sotto 030 con scheda grafica, risulta praticamente ingiocabile a meno di non avere uno 040/40 o giù di lì. La complessità grafica di alcune scene (la maggior parte per la verità) non permette ai poveri 030 ed anche al sottopotenziato 040/25 delle Blizzard PPC di farcela: quindi se ricadete in questo caso e avete uno 040 pensate seriamente a comprarvi una scheda PPC, mentre se già l'avete procuratevi la versione Power PC del gioco che risulta assolutamente indistinguibile anche in termini di velocità da quella PC fatta girare su processori ben più potenti (almeno nominalmente) dei nostri 603 e 604. Concluso quindi il capitolo velocità, che, come vedete, va ad interessare una fetta veramente ridottissima di utenti Amiga (che sarebbe ora si decidessero ad upgradare), passiamo ad un altro piccolo problema il gioco: costa decisamente parecchio! La versione 68k completa costa circa 149.000 lire (che non sono certo bruscolini), se a questo sommate l'aggiornamento per la versione PPC vi partono in totale 199.000 lire. Bella spesa, non c'è che dire. Pare che in tutta Europa costi così tanto, e l'unica soluzione sembra essere quella di acquistarlo direttamente dai Click Boom tramite Internet, soluzione che dovrebbe (spese di spedizione escluse) quasi dimezzare i costi.

Adesso fatevi un po' i conti in tasca, il gioco vale sicuramente moltissimo, è programmato in maniera eccelsa e sfrutta veramente degnamente i nostri Amiga e le scheda PPC, non dovrebbe mancare nella softeca di ogni serio amighista sempre che se lo possa permettere. Ah, dimenticavo che nel secondo CD è anche presente un simpatico omaggio, Quake completo in tutte le versioni possibili (68k, PPC e WarpOS), un piccolo presente dalla Click BOOM che aggiunge ulteriore valore a questi tre CD. A proposito, qualcuno mi spieghi cosa ci fa un'immagine di Myst III in una cartella del secondo disco, che sia un indizio sulle prossime conversioni degli inarrestabili canadesi?



Una delle "comparse" del gioco, tanto per ammirare la cura nei dettagli della grafica.

Conclusioni

Mi sono accorto or ora di essermi lasciato "leggermente" prendere la mano, quindi lo spazio a mia disposizione è decisamente troppo poco per affrontare le recensioni di Foundation Gold, Foundation Undiscovered Land e di una raccolta arrivatemi all'ultimo minuto, Adventurer's Lair, contentente ben 10 avventure grafiche. A questo punto non me la sento di promettervi, come il mese scorso, una recensione di questi titoli per il prossimo numero visto come è andata questo mese. Un saluto a tutti altrimenti mi tagliano...

l'angolo dell'emulazione

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Master Gear

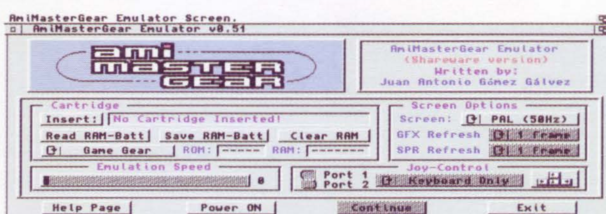
Il Master System, il forse sottovalutato sistema rilasciato da Sega nel 1985, avrebbe dovuto rappresentare, almeno nei piani marketing della casa nipponica, una concreta alternativa al NES nel campo delle console 8 bit. Pur essendo tecnicamente superiore al diretto avversario Nintendo, non riuscì ad imporsi per ragioni varie (un parco software limitato e un'impari concorrenza fratricida da parte del 16 bit MegaDrive), arrivando a spartirsi con l'Atari 2600 l'esigua fetta di mercato lasciata dal NES (circa il 10% totale).

Destino non dissimile ebbe il Game Gear, affossato dall'inferiore ma più appetibile GameBoy e considerato a pieno titolo una variante portatile del vecchio Master System arricchita, però, da un display LCD a colori retroilluminato e qualche miglioria (maggior numero di colori a video). Proprio le caratteristiche hardware comuni (Z-80 a 3,6 MHz e chip audio, ad esempio), oltre a permettere un interscambio di giochi tra le due console (era infatti possibile fruire dei titoli Master System su Game Gear con un apposito adattatore), hanno consentito agli sviluppatori di accorpare l'emulazione di entrambi i sistemi in un unico programma.

Nonostante lo scarso riscontro di pubblico ottenuto dalle due console, i primi tentativi di emularne titoli di rilievo, come i classici Sega Sonic, Golden Axe o storici RPG come Phantasy Star, non hanno tardato ad arrivare, attirando su di esse l'interesse degli amighisti. I primi esperimenti su Amiga giungono nel 1997 per mano dello spagnolo Juan Antonio Gomez, reduce dal successo di AmiGameBoy, con AmiMasterGear, cui fecero seguito alcuni port del multipiattaforma MasterGear: prima in versione 68k e poi per processori PPC.



L'originale Sega Master System con la pistola Light Phaser e un pad direzionale.



La consueta GUI degli emulatori made in Gomez. Al giorno d'oggi rozza, ma decisamente funzionale.

AmiMasterGear, realizzato da Gomez interamente in ASM 68000 riproponendo gran parte delle routine usate in AmiMSX2, garantì sin da subito un discreto livello di compatibilità abbinato ad una velocità di emulazione pressoché perfetta, anche su processori non particolarmente potenti (68020 o 68030). Pur mantenendo intatto il feeling originale dei titoli emulati, c'è uno scotto da pagare: similarmente alle altre produzioni dell'iberico, infatti, AmiMasterGear non prevede il supporto a multitasking e a modalità video non PAL. Buoni, di contro, i livelli raggiunti nella gestione dei quattro canali audio in occasione dell'ultimo rilascio.

Se invece si vuole sacrificare la fluidità dell'azione in nome di una maggior compatibilità, la scelta va orientata verso l'open-source **MasterGear**, di cui esistono due port (68k e PPC) datati ma funzionali e provvisti di pratiche GUI. Se la versione 68k risulta lenta, almeno su 68030 o 68040, quella PPC sembra raggiungere dei buoni risultati con numerosi giochi, rappresentando di fatto l'unica alternativa valida ad AmiMasterGear, almeno per utenti di schede PowerPC.

Una menzione finale a parte merita l'emulatore multipiattaforma **MESS**, recentemente riesumato da Mathias Roslund e sviluppato per WarpOS, che annovera le due console Sega tra i molteplici sistemi supportati. ■

EmuNews

Dedichiamo questo spazio a due novità particolarmente interessanti. Innanzitutto A/NES, la cui versione CGFX vede frequenti update. Il più recente introduce una funzionalità inedita su Amiga: un monitor che consente di esplorare la memoria del NES mentre l'emulatore è in funzione e di vedere quindi in tempo reale i risultati di eventuali modifiche. La shangri-la per chi desidera "personalizzare" i vecchi giochi!
L'altro titolo è un inatteso AmiMSX 3.1 che migliora nettamente la fedeltà dell'emulazione MSX.

I RIVENDITORI AMIGA IN ITALIA

DB Line
Indirizzo: Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Telefono: 0332 749000
Fax: 0332 749090
E-Mail: *info@dbline.it*
Web: http://www.dbline.it

New Video
Indirizzo: Corsoso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Telefono e Fax: 99053711
E-Mail: *new.video@tiscalinet.it*
Web: http://web.tiscalinet.it/newvideo

Euro Digital Equipment
Indirizzo: Via Dogali, 25 - 26013 Crema (CR)
Telefono: 0373 86023
Fax: 0373 86966
E-Mail: *edigital@edigital.it*
Web: http://www.edigital.it

Interactive
Indirizzo: Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Telefono: 0432 575098
Fax: 0432 687703
E-Mail: *danelon@amyresource.it*
Web: http://www.amyresource.it/

NonSoloSoft
Indirizzo: Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Telefono e Fax: 011 9415237
E-Mail: *nonsolosoft@diff.org*
Web: http://www.diff.org/nonsolosoft

Virtual Works
Indirizzo: Via Tabacco 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono e Fax: 0424 512449
E-mail: *info@virtualworks.it*
Web: http://www.virtualworks.it

W.G. Computers
Indirizzo: Via Sanzio, 128 - 50053 Empoli (FI)
Telefono: 0571 711512
Fax: 0571 530635
E-Mail: *wg@sigea.it*
Web: *http://www.wgcomputers.it/*

Computer Magic Center
Indirizzo: Via Pasubio 55/c - 40133 Bologna
Telefono e Fax: 051 313800
E-Mail: *compmag@computermagic.it*
Web: http://www.computermagic.it

Darkage
Indirizzo: Casella Postale 8
06039 Spoleto (PG)
Telefono: 0347 7710333
E-Mail: *info@darkage.it*
Web: http://www.darkage.it

ClassX Development Italia
Indirizzo: Via Francesca, 463
56030 Montecavoli (PI)
Telefono e Fax: 0587 749206
E-Mail: *info@classx.it*
Web: http://www.classx.it

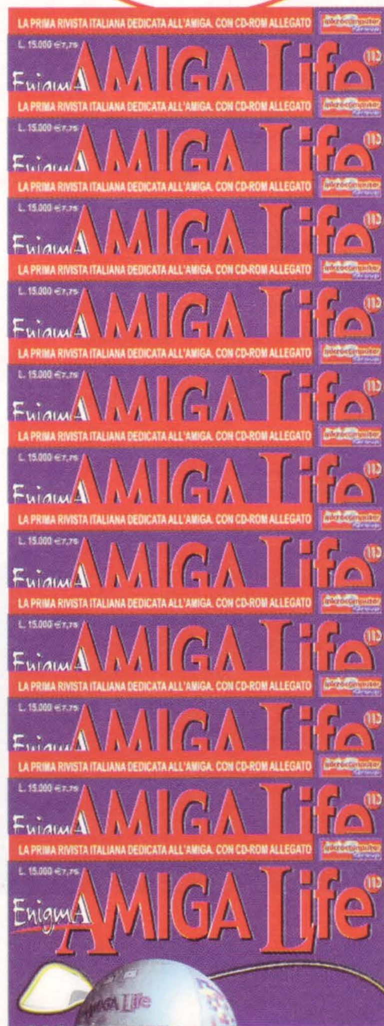
Robymax
Indirizzo: Via Varvariana, 14 - 00133 Roma
Telefono: 06 20427234
Fax: 06 20419910
E-Mail: *mc4678@mclink.it*
Web: http://www.robymax.it

Neverland
Indirizzo: Via Di Tullio, 13
70124 Bari
Telefono e Fax: 080 5429892
E-Mail: *neverland@teseo.it*
Web: http://www.teseo.it/neverland

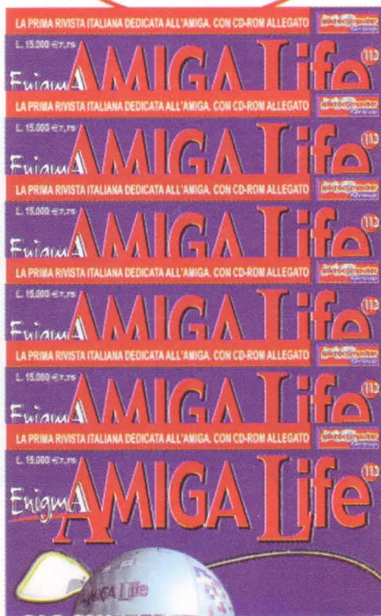
Il Piccolo Emporio
Indirizzo: Via Roma 209/211 - 95030
Mascalucia (CT)
Telefono e Fax: 095 7274715
E-mail: *il_piccolo@tin.it*
Web: http://space.tin.it/clubnet/ycbrun

Per non perdere
abbo

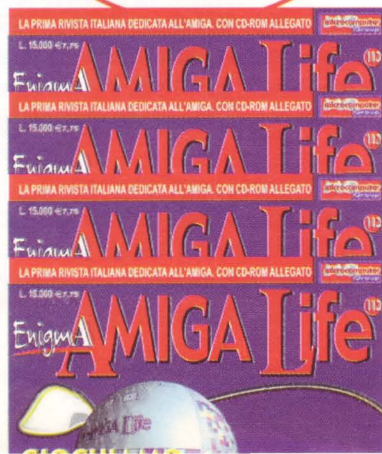
11 numeri — 99.000 Lire



6 numeri — 60.000 Lire



4 numeri — 44.000 Lire



la tua rivista,

nati!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI ABBONAMENTO

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

O Desidero abbonarmi a 6 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

O Desidero abbonarmi a 4 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
Spedizione via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

| | | | | | | | | | | |

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it

Enigma AMIGA Life cd Rom

a cura di Luca Danelon

Questo mese...

Il CD-ROM allegato ad Amiga Life 117 riserva sicuramente una bella sorpresa a tutti gli amanti dei videogiochi: tra i contenuti, infatti, è presente ExtraLife, la notevole raccolta di giochi freeware/shareware pronti all'uso e testati su tutte le configurazioni. Tale raccolta, curata dal prolifico Paolo D'Urso, e pubblicata da Darkage, si propone di risolvere finalmente un annoso problema che i possessori di macchine "superdotate" riscontrano nel momento in cui desiderano rispolverare qualche vecchio gioco o provarne qualcuno di nuovo: spesso, i giochi sono scritti partendo da una configurazione minima (AGA, no scheda grafica, no processori 68060) e questo porta gli eseguibili a malfunzionare in presenza di tali espansioni. Darkage ha ovviato al problema verificando i giochi inseriti ad uno ad uno, e preparando appositi script (per disattivare le caratteristiche avanzate della CPU 68060, ad esempio).

Inoltre, tra i contenuti inseriti nella directory radice del CD, fa la sua comparsa anche il cassetto dedicato a Talent Scout, la nuova rubrica di Maurizio Bonomi, che raccoglierà le opere che vorrete sottoporre ad AmigaLife.

A completamento di un CD-ROM veramente pieno (siamo vicini al limite fisico del supporto ottico!), il materiale citato all'interno delle varie rubriche, i mirror dei siti web di AmiWorld, Emulsland, la gallery di Amigalta, AGI e ATML.



Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it.

Enigma AMIGA Life 117

CD117

- ExtraLife di Darkage!
- Il materiale dal demo party Spoletium3
- Emulsland e Amigalta: mirror aggiornati
- Le novità di Aminet
- Tutto il software citato nella rivista

CD-ROM

Pluricom INFORMAZIONE e FORMAZIONE

In edicola il numero di gennaio

MCD-ROM
70 PROGRAMMI PER WINDOWS
Netscape Navigator 6.0 (ing)
WinAmp 2.7, skin & plugin!
Pinnacle Studio Basic Free Ed.
AIST MovieExplorer 1.0
CoffeCup GIF Animator 5.0
VisualSHOCK MOVIE
helpMatic Pro 1.0

L. 7.900 €4,08 213

MC microcomputer®

DAL 1981 IL MONDO DELL'INFORMATICA — GENNAIO 2001

Speciale

Il computer di marca

Cosa offre il mercato, quando e perché comprarlo

In prova: Acer Veriton FP2 - Compaq Presario - IBM Netvista - Olivetti Xana 200 - Olidata Alicon

MENSILE - ANNO XXI - GENNAIO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Acer TravelMate 350 TE il portatile con la SmartCard

Sony Vaio l'ultraportatile con la telecamera

Syntec Envidea Bello e possibile

Computerline REM Prestige Duron a 800 MHz o Athlon a 1 GHz?

Logitech WebCam USB trasmissione in diretta sul Web

Voodoo5 PCI e AGP schede video 3D... da corsa!

Digital Imaging Jasc Paint Shop Pro 7

Desktop Publishing CorelDRAW a quota 10!

Internet le vostre pagine nei motori di ricerca

ABC il minimo indispensabile... per tutto!

In allegato MCD-ROM il CD di MC

Pluricom

MCmicrocomputer è una pubblicazione Pluricom S.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma - Tel.06.432191 - www.pluricom.it

Db-Line

www.dbline.it/NewTek

Image copyright Graham Mckenna.

LightWave
Discovery Program

Con
'LightWave Discovery Program'
è possibile acquistare
LightWave 3 D - 6.0
Intel o Mac se già possiedi uno
dei seguenti pacchetti 3D
concorrenti:
MAYA - SOFTIMAGE
3D STUDIO MAX
ELECTRIC IMAGE
CINEMA 4D XL
a lire 1.927.000 + iva
Oppure se si possiede
3D STUDIO VIZ
AUTOCAD
(tutte le versioni tranne LT/LITE)
STRATA STUDIO PRO o
CALLIGARI TRUESPACE
a lire 2.895.000 + iva

Offerta valida fino al 31/01/2001

NewTek Happening
Prenota la tua partecipazione
sul nostro sito

LightWave3D [6.5]

PIU' DI UN SOFTWARE ... UNA FEDE


www.dbline.it/LightWave



www.dbline.it/Aura



www.dbline.it/NewTek



www.dbline.it/Inspire


www.dbline.it/VideoToaster

A special Thanks to our friend Graham Mckenna

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: Db-Line srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it